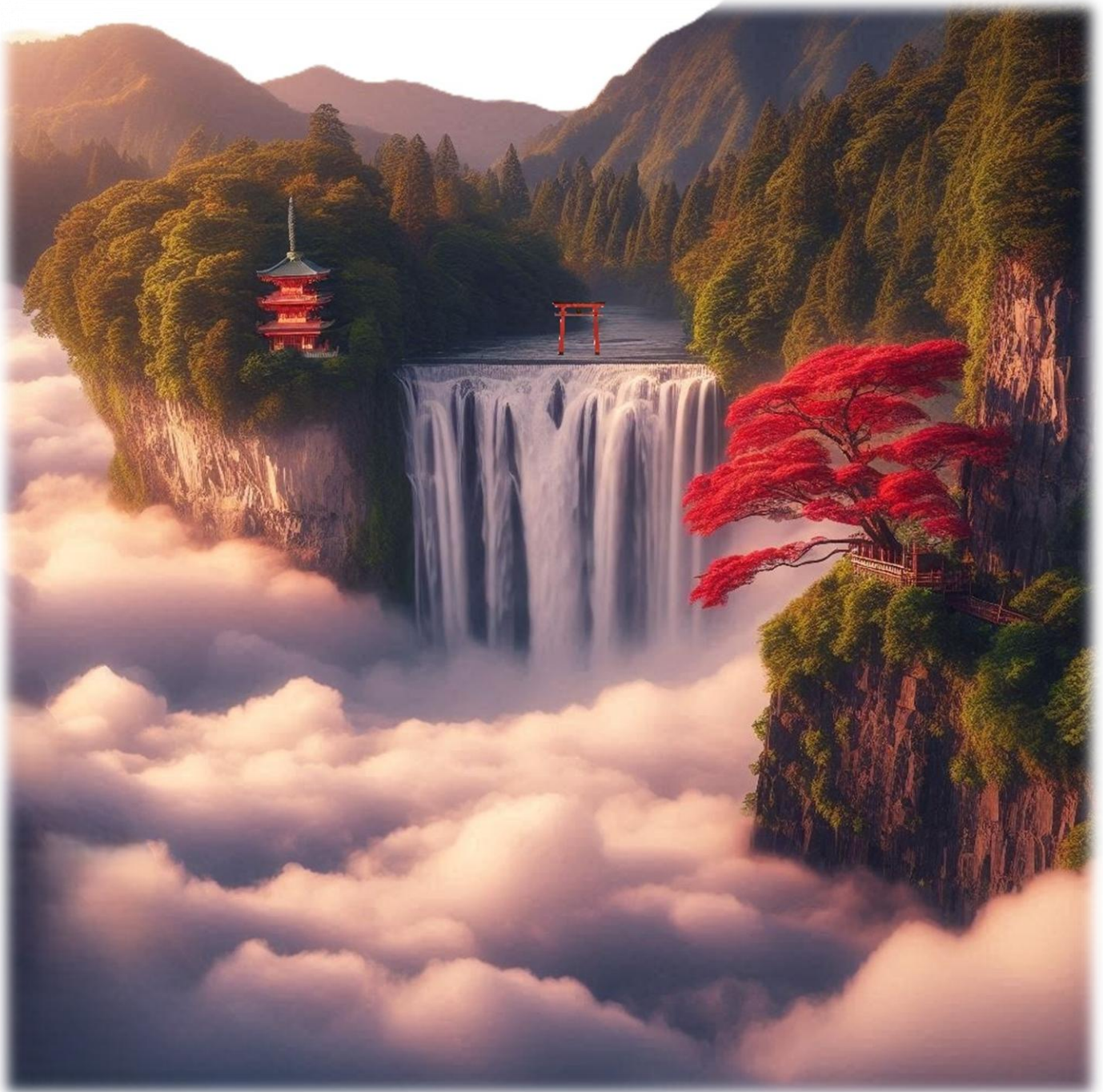


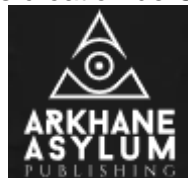
# Le chant du ventre



Un scénario rédigé pour le concours de scénario 2025 du CJDRU, Chambéry (73000).

Conçu pour l'**Empire des Cerisiers**, univers et système d'**Olivier « Akae » Sanfilippo**, Arkhane Asylum publishing.

Illustrations noirs et blanches d'Akae, celles aquarelles création de Camille Caparros, le reste via IA.



# Contraintes du concours:

Chaque participant pourra envoyer son scénario à partir du dimanche 5 janvier 2025 à 23h59 et ce jusqu'au 26 Janvier 23h59.

Le scénario devra être envoyé anonymisé au format pdf à l'adresse : [montagnedejeux@gmail.com](mailto:montagnedejeux@gmail.com) (ou le déposer sur le site [montagnedejeux.org](http://montagnedejeux.org)).

Attention : en participant à ce concours, vous acceptez implicitement que votre scénario soit distribué lors de la convention à quiconque en fera la demande et disponible librement en téléchargement sur le site Internet [montagnedejeux.org](http://montagnedejeux.org).

Les scénarii seront notés par un jury d'auteurs et de MJ aguerris. Le ou les gagnants seront révélés lors de la convention Montagne de Jeux 2025. Chaque gagnant recevra un lot, lors de la convention, ou s'il n'a pu être présent lors de la remise, il lui sera transmis de manière adéquate.

---

Pour le présent concours, les contraintes suivantes ont été décidées :

## Sur la forme:

- Le scénario doit se baser sur un jeu professionnel (préciser le jeu, et sa version si plusieurs).
- Le scénario doit comporter 30 000 à 50 000 caractères (hors annexes), à noter car le format PDF ne permet pas le décompte.
- Le scénario doit permettre d'en faire une partie d'une durée de 4 à 6 heures.
- Le scénario doit prévoir au moins 4 personnages pré-tirés, en annexe.
- Les autres annexes (Cartes des lieux, Schémas relationnels, Illustrations, Aides de Jeu) sont facultatives.

## Sur le fond:

- Le scénario doit s'inscrire dans le thème de la convention Montagne de Jeux 2025 : "**La faim des temps**", permettant de jouer sur les notions de faim, de famine ou de temps qui passe (saisons, météo, chronologie...).
- Le scénario doit comporter une information importante qui serait donnée oralement, et qui comporterait une **homonymie ou polysémie**, et qui induirait les joueurs en erreur.
- Un **retournement scénaristique** provoquant le doute chez les joueurs : "Et si les méchants avaient raison ?" Les "méchants" peuvent être les joueurs, leurs adversaires ou un troisième groupe découvert plus tard.
- Il sera également important d'incorporer un "**Portrait-souvenir**" d'une personne telle qu'elle était jadis, et qu'elle ait de l'importance dans le scénario. Ces descriptions peuvent être légèrement altérées et enrichies afin de coller au portrait désiré, celui-ci peut-être visuel, oral ou autres si cela s'adapte aux technologies ou capacités de l'univers. Il faudra choisir au moins l'un des **Portrait-Souvenir** proposé ci-dessous :
  - Le personnage dépeint est assis et vêtu de manière royale. Sa peau pâle contraste avec ses cheveux sombres joliment coiffés. Les yeux quasiment noirs, les traits de son visage sont beaux et harmonieux mais ils dissimulent son air hautain, voire cruel. Il présente une aura très attirante mais quelque chose de tordu, malsain et sombre rend l'image inconfortable.
  - La personnalité sur le tableau est sereine, contemplant la nature, elle se tient debout les mains dans le dos. Sa tenue d'un vert forêt profond, possède de nombreuses nuances enchanteresses, lui donnant une apparence féérique. Ses longs cheveux clairs sont lâchement tressés en une natte glissant sur l'épaule. Ses yeux presque blancs ont la dureté d'une lame inébranlable, la froideur glaciale d'un esprit impitoyable.
  - La personne représentée possède un charmant sourire, des yeux verts malicieux ainsi que des cheveux roux ondulants. Installée confortablement dans un intérieur cosu, elle respire la tranquillité, la sérénité, son regard qui se plonge dans le vôtre dégage un amour et une joie non dissimulée.
  - La figure dessinée est au centre d'une vaste bibliothèque, elle semble déambuler tranquillement et imperturbable entourée d'ouvrages. Vêtue d'une tenue simple, les cheveux ordonnés, il ou elle semble posséder le savoir infini et les réponses à toutes les questions mais son regard emplie de tristesse cherche à vous dissuader d'entamer la discussion.
  - L'individu montré paraît chétif et maladroit, un air apeuré, il observe une ombre ou quelque chose avec de grands yeux écarquillés. Cependant la scène dégage une atmosphère dissonante et rocambolesque, comme si ce n'était qu'un mensonge ou une blague.

Afin de faciliter l'évaluation du concours, nous vous invitons à joindre à votre PDF le tableau suivant complété

Nom du Jeu et sa version	Empire des Cerisiers, Olivier Sanfilippo, Arkhane Asylum publishing
Nombres de caractères	49280
Nombres de Près-tirés	5
Annexes supplémentaires	Légende sur la vallée, Chronologies, Cartes et 5 Près-tirés.
Pages où l'on peut trouver les contraintes	La faim : La Faim Eternelle pages : 1,9 et 10, la Rivière sans Faim page 5. Le Temps : La clepsydre page 2, le Bonshô pages 4, 9 et 12, le principe de cycle plutôt que de jour page 1 et 4, La faim et le temps « les repas » page 9.
Pages mettant en lumière le retournement de situations	« Pactiser avec un Oni », page 10. « Être les invités d'honneur », confrontation avec Okijin, page 13
Quel(s) portrait-souvenir(s) a/ ont été utilisé(s), pages où le(s) trouver	Le portrait de la belle mais cruel personne (N°1). Pages 5, 7 et 8.

La personne qui a écrit le scénario est aussi invitée à décrire comment elle a appréhendé le thème de la convention : "La faim des temps" en un court paragraphe de quelques phrases, pour montrer aux membres du jury sa réflexion à propos de ce thème.

Je suis parti sur le principe « la faim, des temps », se nourrir est cyclique. Faire un jeun ou être affamer se fait progressivement selon le rythme de l'horloge biologique de chacun. Dans un espace sans moyen de mesure externe, c'est le corps qui devient le référentiel pour dormir, manger ou être éveillé. Ainsi la Faim donne la mesure du Temps.



« Un homme qui a faim n'examine pas la Sauce »  
Socrate

## Une vie sans faim:

### En quelques mots:

#### Synopsis:

Les personnages se sont perdus dans les brumes et neiges des hautes montagnes de l'Empire. Ils ont erré pendant plusieurs jours, jusqu'à trouver une petite grotte où ils se sont réfugiés pour échapper à une tempête. Mais la faim et la fatigue ont provoqué un sommeil rempli de rêves de nourriture et de repos confortable. A leur réveil, de nombreuses choses ont changé à l'extérieur: ils se retrouvent dans une étrange vallée, où règnent d'étranges coutumes. Les PJ seront confrontés à plusieurs chocs moraux et devront faire des choix pour survivre: s'adapter ou tenter de s'échapper.

#### Où, quand, comment:

Les personnages ont pour mission d'ouvrir une nouvelle voie impériale entre *Kyomizu-mura* et *Okami-jinja* à travers les montagnes. La délégation, constituée initialement de quatre aristocrates de la Capitale, d'un guide de montagne et de plusieurs porteurs, s'est vite confrontée aux dures lois de la montagne.

Après avoir quitté le dernier village à la fin de l'été, le groupe s'est attaqué à la montagne, allant de glaciers en parois rocheuses et pics acérés, ce qui a fortement ralenti l'avancée de l'expédition. Malgré l'attention du guide pour éviter les accidents mortels, ceux-ci se sont multipliés entre autres à cause de la peur, de la fatigue et du rationnement des vivres.

Alors que le guide insistait pour redescendre et chercher une autre voie, ils se sont fait piéger par une tempête de neige précoce. Abrisés dans une petite grotte, dotés de bien maigres rations, il leur fallait attendre le redoux durant plusieurs jours. Au terme d'une nuit de faim intense, une faille entre les plans s'est ouverte dans la grotte. De l'autre côté, de la lumière et un courant d'air chaud vont attirer les survivants de la délégation. Une fois la faille traversée, celle-ci se refermera et disparaîtra.

L'espace que les personnages vont découvrir est un lieu sans soleil, mais pas sans lumière, celle-ci émanant d'immenses Lanternes Sacrées dispersées aux huit points cardinaux sur des hauteurs. L'absence de cycle solaire signifie également absence de nuit: le temps est ainsi rythmé différemment. Une curieuse bise accable l'endroit depuis les hauteurs surplombant la Source et en direction du Saut de la Carpe où elle déploie toute sa force. La température y est presque constante et les saisons quasi absentes, le temps est suspendu en ces lieux, il s'écoule plus lentement que sur le plan des mortels.

La vie de la vallée est centrée autour de la rivière qui la traverse. Celle-ci est un don du kami *Uke-mochi*, et toute créature qui en boit voit sa faim coupée pour un temps. Appelée la Rivière sans Faim par les habitants, elle a un débit constant, qui n'est pas altéré par les quelques pluies qui arrosent parfois la vallée. De nombreuses marques sur les berges du lit indiquent que le niveau était autrefois supérieur à celui actuel. Cela est dû à l'agriculture qui détourne une partie de l'eau afin d'irriguer les quelques champs, et n'est pas sans conséquence.

En utilisant une partie de l'eau de la rivière, celle-ci nourrit moins *Eien-no-Ue*, **la Faim Éternelle**, qui est scellée dans ce plan. Privée d'une partie de sa nourriture, elle est régulièrement parcourue de spasmes et les gargouillis de son ventre résonnent alors à travers la vallée, rythmant la vie de ses habitants.

Lorsque les bruits se font trop importants, une grande cérémonie d'offrande est organisée et de nombreux "vivres" sont envoyés au Saut de la Carpe afin de calmer l'appétit de l'Entité. Ces vivres sont constituées majoritairement de récoltes, mais des sacrifices animaliers voire humains y pourvoient plus efficacement.

La vallée se termine par un à-pic vertigineux dans la brume. Le Saut de la Carpe étant la cascade qui délimite la fin de la vallée et le début de l'espace sacré où est scellée une Entité dévorant tout, la Faim Eternelle, *Eien-no-Ue*.



## La vallée des trois Koi

Appelé ainsi par ses habitants, il s'agit d'une vallée encadrée de deux plateaux vallonnés et quelques montagnes qui émergent d'un océan de brume. Une fois sortis de la voie des Perdus (1), une gorge étroite et aride, on découvre la Sanctuaire de la Source (3), point de naissance de la Rivière sans Faim (4), sans qui la vie ici n'existerait pas.

En aval, des canaux d'irrigation alimentent des champs jouxtant la rivière. Alors que la vallée s'élargit, on peut apercevoir quelques habitations de chaume et de bois, ainsi qu'un village et son petit donjon sur une hauteur.

Les paysans qui travaillent dans les champs se montrent méfiants et prudents mais sauront donner de nombreuses informations comme le nom de la vallée, celui du seigneur local, la présence d'une auberge, de bains publics et comment se rendre au château.

Le Château de l'Ordre (13) est le centre administratif de la vallée. Il gère les arrivées et sert à maintenir l'ordre dans la communauté, bien qu'il n'y ait généralement pas grand chose à y faire. C'est également au Château que se trouve une immense clepsydre, qui régit le rythme d'une journée. C'est à partir des ses graduations que les quarts seront sonnés sur le Bonshô (20) centrale.

Les nouveaux arrivants sont logés à l'Auberge du Premier Repos (12) soit à titre gracieux ou alors contre du travail communautaire s'ils souhaitent payer, le temps que la situation de chacun évolue. Chacun se verra donner une chambre individuelle, l'aubergiste préférant réserver l'espace commun aux repas.

Après quelques jours, il devient évident que la vie dans la vallée est régulière et terne, la nourriture est pauvre et sans saveur même si elle remplit l'estomac. Les distractions sont répétitives, se limitant à la discussion autour de jeux de dés et de cartes.



Derrière ce masque d'ennui et d'habitude, les villageois se réjouissent de l'arrivée des personnages car ils sont une nouveauté bienvenue dans ce monde routinier. Ils se montreront curieux et enjoués dans leurs conversations pour obtenir le plus d'informations du monde extérieur possible. Ces questions ont également pour but de savoir si les nouveaux comptent rester ou pas, les deux étant une source de joie.

## LES HABITANTS:

Les habitants de la vallée des Trois Koi sont un amalgame d'êtres plus ou moins vivants qui sont tous tombés dans le plan par hasard alors qu'ils souffraient de faim à divers moments. Certains sont des *Yokai* exorcisés alors qu'ils se nourrissaient pour survivre. Quant aux humains, ils sont soit presque morts d'inanition dans des lieux reculés et/ou isolés, soit les fantômes de ceux morts de famine sans ressentiment. Les animaux sont les esprits de bêtes oubliées, délaissées et affamées.

La communauté s'est formée petit-à-petit au fil des arrivées, se réunissant autour de quelques figures d'autorité: un seigneur, une *miko* et un *onmyoji*. Ils ont organisé la vie dans la vallée pour éviter les débordements et permettre une existence paisible, sans faim ni conflits. Chacun a une activité principale et des occupations annexes définies et deux repas simples par jour, les objets peu courants s'échangent contre du temps ou se troquent.

Il y a un petit groupe de gens d'armes qui s'occupent de faire régner l'ordre en cas de conflits, de maîtriser les violences et autres débordements, ou d'arrêter ceux désignés par le Seigneur. Il est constitué de quelques samouraïs et d'*ashigarus* recrutés parmi la population.

Les habitants des trois Koi sont répartis en deux clans, celui des Nagafusa qui règne sur la vallée, et celui des Kadozane qui vivent en une petite communauté essentiellement constituée d'*etas*. Aucun des habitants n'ont de liens de sang: s'il existe bien une famille avec enfant, il s'agit en réalité d'un couple jouant le rôle de famille d'accueil. Les humains vieillissent petit-à-petit très lentement, mais les *yokais* et les Esprits des morts sont figés dans l'état où ils sont arrivés.



## Les Personnalités importantes

Le seigneur local: **Nagafusa Hirohito-dôno**, est un homme d'une quarantaine d'années, maigre comme un clou, les cheveux grisonnants et le regard fuyant. Il réside au Château de l'Ordre (13) et gère les presque deux cents habitants de la vallée. C'est un opportuniste qui est conscient de n'être qu'un roitelet et sait s'en accommoder. Tant qu'il respectera les "conseils" de l'Aîné **Okijin-Sama**, il est assuré de sa survie et d'une vie confortable au Château. Il est marié à **Kagami**, une femme silencieuse et discrète, qui s'intéresse seulement au confort de sa vie actuelle. Ils ont actuellement un jeune garçon héritier, **Benimaru**. Ce sont tous des humains presque morts de faim qui ont atterri par hasard dans le plan, ils ne souhaitent pas parler de ces moments douloureux, voire honteux pour **Hirohito**.

Le conseiller et *onmyoji*: L'Aîné **Okijin-sama** est un vieil homme aux cheveux blancs commençant à se dégarnir. Une barbe courte et carrée couleur neige couvre son visage ridé par les années. Perpétuellement courbé, il semble porter avec joie le poids de ses décisions passées mais derrière ce brin de malice se cache une personnalité calculatrice et directive qui n'hésite pas à imposer sa volonté. Tous dans la vallée respectent et craignent le jugement de **Okijin-Sama** car il est celui qui choisit les sacrifices pour le bien de la communauté. Il peut paraître sénile car il semble parfois s'adresser à des personnes invisibles ou absentes, il s'agit de monologues envers des amis depuis longtemps disparus. C'est un humain très très vieux, appelé Aîné dans la vallée, le plus ancien habitant après les Vieux Arbres. Chose inhabituelle, il loge au dernier étage du Château de l'Ordre. Derrière le masque de conseiller se cache une nature plus cruelle, celle du **Maître du Temps** qui régit l'Ordre dans la vallée.

La prêtresse du Sanctuaire (3): l'Aînée **Natsumizu Maizô** est une femme d'une trentaine d'année relativement banale, si ce n'est les bijoux en forme de serpent qu'elle porte aux oreilles. Sous son apparence relativement stricte se cache une âme sensible qui a vite les larmes aux yeux face à un récit émouvant ou triste. Elle parcourt l'ensemble de la vallée afin de vérifier les lanternes sacrées et l'intégrité du sceau qui la recouvre. Elle sait qu'il s'agit d'une prison pour

l'Entité de la Faim située au pied du saut de la Carpe et veille diligemment à son intégrité afin d'en protéger le monde extérieur et ceci au prix de nombreux sacrifices. Elle est l'âme corporelle d'une infortunée *miko* disparue il y a longtemps, c'est une Aîné un peu plus jeune qu'**Okijin**.

Le chef des Invisibles (2): **Kadozane Waji** est un homme d'une vingtaine d'années, dont la peau tannée par le soleil est couverte de tatouages divers sans rapport les uns avec les autres. Il s'agit d'un hommage envers ceux qui ont été sacrifiés à la Faim. Il dirige la vingtaine d'**Owaiya** (collecteurs d'excréments) qui parcourent la vallée et les champs. Sans eux les récoltes seraient encore plus pauvres et les habitants beaucoup plus maigres et faibles. Même s'il ne peut pas s'opposer à **Okijin-jiji** et au clan Nagafusa, il cherche cependant toujours à trouver des compromis afin de protéger au mieux sa communauté. Il est une âme corporelle relativement ancienne dans la vallée mais bien loin d'égaliser les Aînés.

Le sorcier-docteur: **Koritsuki Kyosuke** un **Ibaraki-doji**, c'est à dire un descendant d'*oni* croisé avec un humain. Les stigmates d'une telle généalogie apparaissent sous la forme d'une chevelure rouge, d'une paire de cornes frontales pâles ainsi que d'oreilles pointues. Il est de petite taille au point qu'on pourrait le prendre pour un enfant, et tant que ses interlocuteurs ne se montrent pas agressifs se montre aimable et accueillant. Fils aimé d'un médecin et d'une sorcière **ibarakidoji**, il a cultivé les compétences de ses deux parents. S'il interfère peu dans les affaires de la vallée, il n'hésitera pas à aider discrètement les nouveaux arrivants. En tant que *Yokai* et *Oni*, il a été exorcisé en même temps que le congénère qu'il combattait le ventre vide. Il est le troisième des Aînés et le plus jeune mais également le plus puissant de par sa nature. Il ne peut néanmoins s'opposer à l'alliance entre **Okijin** et **Meizô**, ce qui le contraint à agir dans l'ombre.

## Quelques habitants intéressants

**Yanagi-Oji** (8) et **Ô-Ishami** (19) sont des arbres antiques qui ont conscience d'être. Tous deux ont vu la vie apparaître et disparaître au fil du temps et ont échappé au Ravage qui détruisit une partie de la vallée il y a bien longtemps et lui donna sa forme actuelle. Même s'ils sont bien plus vieux que les Aînés, qui irait questionner des arbres ? D'autant plus qu'ils n'entament jamais la conversation d'eux-même et parlent de manière alambiquée.

Le commandant des gens d'armes: **Matetsu Tokihyô** est un homme en fin de cinquantaine, couvert de cicatrices et malpropre. Bagarreur, il ne refuse jamais un défi et cherche à provoquer ceux qui pourraient être de bons combattants mais se heurte rarement à du répondant, peu osant s'opposer à sa fonction. Avec une paire de samourais et une demi-douzaine d'*ashigarus*, ils forment le cœur des forces armées de la vallée. Comme la majorité des habitants, il ne parle pas de la manière dont il est arrivé là, mais c'est une âme corporelle bien déterminée à vivre le plus longtemps possible, et ce par tous les moyens.

Le gestionnaire des entrepôts (6): **Hadaki Sashin** est un petit vieux quelconque au visage marqué par les ans. Il est impeccablement coiffé et habillé. Souffrant de douleurs articulaires, celles-ci se faisant entendre régulièrement, il économise au maximum ses mouvements. Amateur de chiffres et de comptes, il s'est vu confier la tâche de gérer les provisions du village et les matériaux présents dans les entrepôts. C'est également le seul au village qui garde un décompte du temps qui est passé depuis son arrivée, à savoir 17 799 cycles ou environ 48 ans, 9 mois et 27 jours, ce qui le porterait théoriquement à un âge bien plus élevé que ce que son corps laisse à croire.

L'aubergiste et l'apothicaire (12): **Ryona** et **Kurohana**, ce duo de *yokais* vivent ensemble à l'auberge et s'occupent d'héberger et de soigner les nouveaux arrivants.

**Ryona** est une grande *bakeneko* au pelage clair et aux yeux bleus, qui affiche clairement ses origines et parle cordialement à tous sans distinction de caste. Musicienne dans l'âme, elle chantonne souvent des ballades anciennes ou des comptines désagréables ou grivoises.

**Kurohana** est beaucoup plus discrète et silencieuse. La voix mesurée et neutre, elle s'affaire à ses tâches avec diligence cherchant à se faire oublier. Son caractère d'esprit-serpent se reflète dans ses mains fraîches et un visage aplati qu'elle garde caché sous un voile.

La tenancière des bains (10) et ses "frères": **Hisuiko**, **Shize** et **Ryusei** sont un trio de *tanuki* ennuyés et agaçants. Ils sont toujours à la recherche de nouveauté afin de sortir de la monotonie du train-train quotidien, les nouveaux arrivants étant toujours une source d'amusement et de coups pendables.



**Hisuiko** est l'aînée, boîteuse à cause d'une mauvaise blessure non traitée. Elle reste généralement au bain sous forme humaine ou animale.

**Ryusei** est le cadet. Il va souvent chercher à tout savoir, même après un refus il se montrera insistant, cajoleur, poussant la personne concernée jusqu'à obtenir ce qu'il veut ou être arrêté par la milice.

**Shize** est le benjamin, d'un caractère feu follet. Il est extrêmement protecteur envers sa "famille", et est le plus simple à aborder car moins méfiant et plus curieux que ses aînés.

La "famille" Sena est un petit groupe de bûcherons et de charpentiers qui se sont installés au bord de la forêt de l'Oubli (15). Ils sont dirigés par un esprit-écureuil du nom de **Sena**. Sous sa direction, ils peuvent exploiter la forêt sans s'y perdre et disparaître. **Sena** est l'un des plus anciens habitants de la vallée avec **Waji** mais il n'est pas un Aîné. Tout comme **Waji** et **Kyosuke**, il se tient loin d'**Okijin** et préfère garder une attitude neutre quant à la gestion de la vallée.

## Les événements:

### INTRODUCTION:

*"Vous ouvrez les yeux sous les rayons d'une lumière blafarde. Alors que vous retrouvez vos esprits, une faim puissante vous tord les entrailles. Et vous vous en souvenez ! Le voyage en montagne où vous vous êtes perdu. L'errance dans la tempête de neige qui vous a pris de court. Ainsi que la faim qui vous accompagne depuis plusieurs jours par manque de rations. Le froid vous a quitté mais pas la faim. Il vous reste encore quelques forces mais pour combien de temps encore ? En dehors de la grotte où vous êtes, le soleil semble enfin briller."*

Les personnages vont se réveiller dans une grotte peu profonde située au bout de la voie des Perdus (1). En sortant, ils vont découvrir une gorge aride et vide. Au-dessus de la paroi rocheuse en face, il est possible de distinguer les toits du village des Invisibles (2). Étrangement la température est tiède et les ombres bien que faibles sont multiples comme si plusieurs sources de lumière éclairaient la zone. Le lointain chant d'une rivière leur rappelle que leurs outres sont vides, deux coups de cloches confirment une présence humaine à proximité.

## L'ARRIVÉE DANS LA VALLÉE

### Un Rencontre inquiétante:

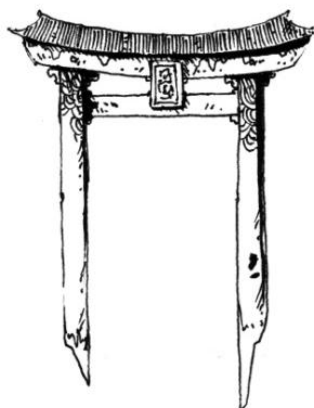
Alors que les personnages vont s'approcher de la rivière, ils vont découvrir le *torii* qui la surplombe et, dans un renforcement de la falaise, le sanctuaire de la Source(3). Assis sur le *torii*, ils découvriront un *oni* à la chevelure rouge sang d'apparence jeune, **Koritsuki Kyosuke**, qui les attend en chantant une comptine inhabituelle:

*“L'eau est ton ami  
Méfie-toi du vent  
Mange avec parcimonie  
Ne sois pas gourmand  
Travaille pour vivre,  
N'oublie pas de sourire  
Suis ton instinct  
Il te protège du Mal  
Dû à cette Faim primale  
Pour éviter la fin  
Range-toi parmi les moutons  
Ou accepte de remplir mon flacon”*

Il répondra aux questions générales sur la vallée mais gardera les secrets et les dangers cachés sous silence. Une fois la conversation terminée, il bondira dans les airs pour rejoindre le Plateau des Invisibles, laissant ces derniers conseils:

*“Enfants perdus,  
Je ne sais si je vous souhaite la bienvenue.  
La vallée calmera votre Faim  
Ou vous mènera à votre fin.  
Découvrez la vallée puis choisissez,  
De la Faim, la Mort ou le Sacrifice,  
Quelle sera votre destinée”.*

S'ils s'abreuvent à la rivière, ils découvriront l'effet étonnant qu'elle a sur leurs estomacs, celui d'apaiser leur faim mais également cette sensation de manque lié à l'absence du plaisir de la table.



### Le Sanctuaire de la Source (3)

Le sanctuaire est constitué d'un unique bâtiment adossé à une colline. Construction de bois, il est installé sur des pilotis et surplombe ainsi que cache un ensemble de sources. Il est relativement ancien mais est bien entretenu. Une fois le ponton et les escaliers passés, on arrive dans le couloir qui entoure le *Honden* (Lieu consacré interdit au public) et le *Haiden* (salle de cérémonie et de culte).

Le *Honden* est verrouillé, seulement deux personnes peuvent l'ouvrir, le **Maître du temps** et la prêtresse **Natsumizu Maizô**. Si des intrus tentent de forcer l'entrée, un sortilège les préviendra immédiatement tandis que plusieurs autres se déclencheront à l'encontre des profanateurs, au moins un de marquage et un de représailles.

Le *Haiden* est ouvert, les *fusamas* (cloisons de papier) ayant été enlevés il est possible d'accéder à l'autel présent devant une statue vaguement sculptée en forme de Serpent. Le bâton d'encens à moitié brûlé ainsi qu'une coupe de saké et une assiette de riz prouvent qu'une offrande à été faite il y a peu, mais il n'y a personne dans le sanctuaire. Les personnages ont raté de peu la prêtresse qui s'occupe des lieux.

Sur les *fusamas* délimitant le *Haiden* et le *Honden* est peinte une grande fresque représentant un homme en train de peindre une estampe.

*“L'homme dépeint est assis en seiza vêtu de manière royale. Les nombreuses couches de kimono et les détails de celles-ci prouvent la majesté de l'homme. Sa peau pâle contraste avec ses cheveux sombres joliment coiffés. Les yeux quasiment noirs, les traits de son visage sont beaux et harmonieux mais dissimulent son air hautain voire cruel. Devant lui, une estampe est en cours de réalisation. Derrière lui, le paysage représente le donjon d'un château aux couleurs vibrantes, le kimono d'une famille est imprimé sur les bannières flottant au vent. Il présente une aura très attirante mais quelque chose de tordu, malsain et sombre rend l'image inconfortable.”*



Il est possible sur un jet difficile lié à l'histoire, à la politique, aux mythes et légendes, d'identifier le *kimon* présent sur l'estampe. Il s'agit du clan Izumo, un clan qui a disparu de l'Empire depuis de nombreuses générations, une excellente réussite révélera qu'ils se sont opposés aux *Sakura-jin* lors de l'arrivée de l'Empereur Nanda.

Cette estampe, en plus de marquer les personnages par la sensation de malaise qu'elle procure, se retrouve dans deux autres lieux de la vallée: l'Auberge du Premier Repos (12) et le Château de l'Ordre (13).

Un peu à l'écart du bâtiment principal, un petit cimetière est installé. Environ deux cent tombes sont parfaitement entretenues, mais un esprit curieux pourra remarquer que les noms des occupants sont variés sur chacune d'elles, preuve qu'elles ne sont pas réservées à une seule et même famille.

## Des guides peu méfiants et des regards étranges

Tandis qu'ils vont longer la Rivière sans Faim (4), la vallée se révélera aux personnages. Légèrement pentue, balayée par une légère brise, des champs de part et d'autre, les lieux semblent paisibles et calmes, mais privés de soleil et toujours baignés de cette lumière constante.

Quelques paysans et *eta* sont déjà occupés dans les champs (5) ou le verger (7). Ils se montrent méfiants et prudents mais, si les personnages ne sont pas agressifs, d'un accueil chaleureux. Un des paysans pourrait les guider jusqu'à l'auberge ou au château selon leurs vœux.

Qu'ils y prêtent attention ou pas, un *eta* va commencer à les suivre sans discrétion ni engager la conversation. Son but est d'assouvir sa curiosité comme celle de la communauté des Invisibles. Confronté, il s'excuse platement puis exécute les ordres qui lui sont transmis, du moins en apparence.

En chemin, le paysan vantera la vie dans la vallée cachant avec adresse les côtés sombres de celle-ci. Après tout, il ne faut pas effrayer de possibles sacrifices dès le début. Lorsque les personnages passent, les habitants de la vallée stoppent leurs activités en s'inclinant après avoir

lancé des regards envieus. Pris sur le fait, ils avouent envier la richesse apparente des personnages, et demandent immédiatement pardon et clémence de la part des personnages.

Si questionné au sujet du jeune Oni croisé au Sanctuaire, il le décrira comme un vieux sorcier qu'il faut éviter car on peut perdre son âme. Heureusement, il reste loin du village, préférant corrompre les *eta* du clan Kadozane. La comptine comprend les règles de la vallée

*"L'eau est ton ami,  
Méfie-toi du vent,  
Mange avec parcimonie,  
Ne sois pas gourmand,  
Travaille pour vivre  
N'oublie pas de sourire",*

Le reste visant probablement à attirer les curieux pour les piéger.

### **Koritsu Kyosuke, dit « le Saigneur »**

- Est un Oni : un être impur, bestial, doté d'une force colossale, un guerrier brutal.
- Est un démon, un envoyé du Yomi-no-kuni, pour les corrompre.
- Est adepte de la magie de sang et de la Souillure.
- A transformer des gens en ombres comme les *etas*.
- Est responsable des tatouages des *etas*.
- Est anthropophage.
- Ceux qui vont le voir finissent en composte dans son jardin, après avoir été saignés.

Si les personnages demandent comment quitter la vallée, les paysans semblent étonnés de la demande, n'auront alors qu'une réponse: seul le château peut organiser leur départ. Pourquoi quitter la vallée où la vie est douce pour l'extérieur, dont personne n'est jamais revenu pour en parler.

Une fois passée une falaise étrangement marquée nommée *les Bambous pétrifiés* (11), ils arriveront dans le village qui s'éveille et commence à s'activer. Tous les habitants seront intrigués, excités et nerveux à l'arrivée des personnages mais resteront courtois voire gênés de leurs attitudes flagrantes.



## Découvrir le clan Nagafusa

### L'Auberge du Premier Repos (12)

Ils seront accueillis par **Ryona**, une grande bakeneko au pelage clair et aux yeux bleus qui n'a peur de personne et **Kurohana**, une jeune femme voilée à la voix mesurée et neutre.

Ce lieu tient à la fois d'hébergement pour les nouveaux arrivants, mais également de salle commune pour des festivités, de brasserie et salle de jeux. Vaste bâtiment de bois et de papiers sur deux étages, il est l'édifice le plus grand après le donjon.

Au rez-de-chaussée la salle commune comporte un ima (zone planchéié) surélevé au centre duquel se trouve le foyer. Sur le mur à droite une estampe peut-être familière est accroché avec quelques différences:

*“L'homme dépeint est assis en seiza vêtu de manière royale. Les nombreuses couches de kimono et les détails de celles-ci prouvent la majesté de cet homme. Sa peau pâle contraste avec ses cheveux sombres joliment coiffés. Les yeux quasiment noirs, les traits de son visage sont beaux et harmonieux mais dissimulent son air hautain voire cruel. Devant lui, une estampe **représentant un serpent** est en cours de réalisation. Derrière lui, le paysage représente le donjon d'un château aux couleurs **passées**, des bannières **effilochées** flottant au vent. Il présente une aura très attirante mais quelque chose de tordu, malsain et sombre rend l'image inconfortable.”*

De part et d'autre de la salle commune, deux pièces plus petites de 9 tatami servent de salle de jeux avec terrasse. Un couloir près de la cuisine donne sur l'entrée de service à l'arrière mais également sur la réserve, la brasserie ainsi que la galerie qui permet d'atteindre les bains et l'accès aux chambres à l'étage. Dans la cuisine, les fourneaux sont collés au mur des bains afin de maximiser l'utilisation du combustible.

A l'étage, un long couloir donne sur un ensemble de huit pièces de 4 tatami et demi, deux d'entre elles, les plus proches de l'escalier, sont les chambres des propriétaires Ryona l'aubergiste et Kurohana l'apothicaire. La chambre de la bakeneko reflète son goût du confort tandis que celle de l'esprit-serpent est pleine d'herbes en train de sécher et de pots pour des onguents, du maquillage ou de l'encens.

## Un Accueil chaleureux et un million de questions

L'auberge est l'endroit idéal pour découvrir les habitants et se dévoiler. Car la population de la vallée des 3 Koï n'attend qu'une chose: savoir ce que les nouveaux arrivants veulent faire entre rester et partir. Selon l'intention des personnages leur attitude sera légèrement différente:

S'ils se montrent indécis ou décidés à partir: les habitants seront heureux puis tristes. Heureux car un festival sera organisé en l'honneur des personnages, tristes car ils n'auront que peu de temps pour savoir ce qu'il se passe à l'extérieur.

S'ils se montrent tous enclins à rester, les villageois seront déçus puis ravis. Déçus car il n'y aura pas de festival dans l'immédiat mais plus tard, lorsque le Maître du temps l'annoncera, ravis car ils auront de nouveaux voisins et pourront apprendre à les connaître.

Derrière les rires et les sourires se cache une triste pratique, la vallée ne peut pas nourrir trop de monde sous peine de provoquer le réveil de la Faim Éternelle qui la ravagera pour remplir son estomac. Pour l'en protéger le Maître du Temps organise une Grande Offrande au cours de laquelle le grenier est vidé et parfois même des villageois sont sacrifiés. Il s'agit généralement de personnes ne supportant plus la monotonie de la vallée, de troubles-fête ou de voyageurs ne souhaitant pas rester.

Les villageois ne savent pas qui est le Maître du Temps et ne veulent pas le savoir afin de ne pas se le mettre à dos, car ils savent que les curieux finissent généralement en sacrifice. Il est celui qui définit le temps de la Grande Offrande, et déclare “Ceux-dont-l'heure-est-venue”, les personnes qui doivent quitter la vallée par le Saut de la Carpe.

Le soir même de leur arrivée dans la vallée, tout le village va se rassembler à l'auberge afin de saluer les nouveaux habitants et en apprendre plus sur eux. Au milieu de la foule, vont se glisser discrètement l'Aîné Okijin, qui vient ainsi prendre la mesure des nouveaux. L'Aînée Natsumizu fera également une apparition afin de saluer tout le monde mais elle reste beaucoup plus distante.



Cachés par les habitants du village, quelques *etas* ont également tendu l'oreille afin de savoir ce que comptent faire les personnages. La réponse sera transmise à leur chef Kadozane Waji ainsi qu'au Sorcier-docteur Koritsuki Kyosuke. S'ils souhaitent partir, le clan Kadozane offrira son aide discrète en transmettant des messages du Sorcier-Docteur, et en pointant quelques situations problématiques.

### Le Château de l'Ordre (13)

C'est un bâtiment de pierre et de bois reprenant la structure des donjons des châteaux de l'Empire, mais dont la fonctionnalité est multiple. Constitué de trois étages et d'un sous-sol, il est le symbole du règne du clan **Nagafusa** sur la vallée.

Après une volée de marches, on arrive dans un hall d'entrée. Là, une fois encore l'estampe est présente mais avec quelques variations:

*“L'homme dépeint est assis en seiza vêtu de manière royale. Les nombreuses couches de kimono et les détails de celle-ci prouvent la noblesse de cet homme. Sa peau pâle contraste avec ses cheveux sombres joliment coiffés. Les yeux quasiment noirs, les traits de son visage sont beaux et harmonieux mais dissimulent son air hautain voire cruel. **Il observe, impassible, l'extérieur où le donjon d'un château aux couleurs passées est englouti par un énorme et étrange serpent surgissant des brumes.** Il présente une aura très attirante mais quelque chose de tordu, malsain et sombre rend l'image inconfortable.”*

A cet étage se trouvent le dojo et l'armurerie de la vallée. Ici sont gérées les affaires administratives et militaires. Dans un angle, près de l'escalier menant aux archives ainsi qu'aux réserves en sous-sol, des cuisines ont été aménagées afin d'alimenter les quelques hommes d'armes du château et la famille Nagafusa, qui réside à l'étage supérieur. Le dernier étage est réservé à Okijin-Sama, pour ses prévisions astrologiques et sa surveillance de la vallée.

On demandera aux personnages d'aller s'inscrire au Registre des habitants pour que le seigneur puisse leur attribuer une fonction à l'avenir, lorsqu'ils seront intégrés à la communauté. Cette formalité administrative, somme toute anodine, cache un sortilège ancien ingénieux et insidieux: il réduit la volonté des signataires face aux propositions de Okijin et

celles formulées à l'unisson par l'ensemble du village.

La signature du Registre se fait dans le bureau du Seigneur Nagafusa, un *makimono* (rouleau) de soie leur sera tendu ainsi qu'une encre pailletée d'or. Le Seigneur expliquera que cette encre est uniquement utilisée pour la signature du Registre. Une personne sensible à la magie pourrait percevoir l'enchantement mais probablement pas sa nature, car aux yeux des habitants au pire le livre est enchanté pour être préservé. Un chuchotis bien placé d'un *eta* avant leur entrée au château, pourrait les prévenir de ne pas utiliser leur vrai nom.

Une fois le Registre signé, Nagafusa-dono s'empressera d'informer Okijin-sama de l'arrivée des personnages ainsi que de leurs décisions s'ils ont déjà annoncé leurs souhaits, ce qui pourrait précipiter les événements.

## La vie dans la vallée

### Les trois leçons de la vallée

C'est ainsi que les trois tableaux quasi identiques sont appelés par les habitants. Ensemble, ils représentent le danger qui les attend s'ils ne suivent pas les principes de l'Ordre. S'ils se montrent oisifs ou indifférents alors la destruction sera leur avenir. Certains pensent qu'il s'agit d'une allégorie pour exprimer l'immuabilité de la vallée même si l'extérieur serait détruit.

Tous sont cependant d'accord sur le fait qu'ils ont toujours connu ces images, et que seuls les Aînés pourraient en savoir plus à ce sujet. Okijin-sama et Natsumizu-san savent tous deux que les peintures datent de la reconstruction de la vallée après les ravages causés par la Faim Éternelle. Ils accepteront peut-être d'évoquer brièvement cette catastrophe ainsi que la famille **Izumo** (une lignée royale descendant de Susano, qui a été détruite par l'Empereur Nanda) mais ils préféreront rester le plus flou possible. Celle du sanctuaire est un agrandissement de l'estampe familiale qui représente **Izumo Okijin** dans sa jeunesse, elle a ensuite servi de base pour représenter les conséquences pour la vallée si l'Ordre n'est pas respecté.

## Le travail de tous les jours

Les personnages peuvent rester oisifs un certain temps, mais au bout de plusieurs jours cela entraînera des regards et des messes basses, car les habitants de la vallée doivent être utiles, sauf s'ils ont indiqué vouloir partir. S'ils souhaitent s'impliquer dans la vie de la communauté, ils se verront attribuer certaines tâches selon les profils des personnages.

- Les pratiquants de magie pourront accompagner **Natsumizu Maizô** la prêtresse alors qu'elle parcourt la vallée afin de vérifier les Lanternes, le sceau de la Carpe, ainsi que la préparation des offrandes quotidiennes à Eien-no-Ue.
- Les lettrés ou comptables pourraient participer aux inventaires sous la tutelle de **Hadaki Sashin**, l'intendant ou au rangement des archives.
- Les profils militaires se verront attribués des rondes en binômes sous les ordres de **Matetsu Tokihyô**, être appelés pour une quelconque querelle de voisinage et sonner le Bonsho (la grande cloche).
- Le reste sera disposé là où la main d'œuvre manque, dans les champs, les pâturages, la forêt ou autres, en compagnie d'un habitant.

Si des *etas* sont présents, ils seront relégués à se renseigner auprès de **Kadozane Waji**, le responsable des *etas*.

Les tâches s'effectuent du premier quart au troisième quart, le reste du temps est libre d'activité et de repos.

## Les repas

Les repas dans la vallée suivent un rituel très strict et ceux qui y dérogent sont vus d'un mauvais œil par leurs communautés. Les personnages s'apercevront également qu'ils semblent beaucoup plus sensibles à la sensation de faim depuis qu'ils sont dans la vallée, cela vient de deux facteurs: le premier est que la nourriture est pauvre en nutriments donc plus vite digérée, le second est lié à *Eien-no-Ue* dont les gargouillis résonnant dans la vallée trouvent leur écho dans le corps, multipliant la voracité de chacun.

Les membres du Nagafusa font deux repas par jour, après le premier et troisième quart, se contentant de boire l'eau de la Rivière sans Faim pour le second, ou le quatrième s'ils sont debout. Chaque repas est identique: un bol de riz, des légumes marinés, de la soupe miso, du tofu et un petit morceau de viande, accompagné d'un bol de thé. Pas de poisson car la Rivière n'en contient pas. Par ailleurs, les poules pondent peu et les quelques bêtes présentes sont gardées pour le labour des champs ou les grandes occasions.

Les personnages avec une affinité pour la pureté ou un avantage contre la Souillure, pourraient être instinctivement rebutés par la viande, mais la pression des habitants sera peut-être plus forte. Questionnés sur son origine, ils sont incapables de la donner, est-ce du mouton, du bœuf, du cochon ou de la volaille? Ce n'est pas important, c'est un travail d'*etas* de savoir ça. Cette attitude désintéressée vient de l'influence du Registre selon la volonté de Okijin.

Les membres du clan Kadozane font un unique repas lors du second quart, pour les autres ils se contentent de boire de l'eau de la Rivière. Cette collation est constituée de riz, de légumes marinés, de tofu et de soupe miso. Ils ne mangent pas de viande car ils savent que sa nature est tabou et s'y refusent.

Au quatrième quart ont lieu des offrandes pour *Eien-no-ue*, l'entité de la Faim Eternelle présente au pied du Saut de la Carpe. L'équivalent de l'ensemble des repas de la journée est placé sur la Rivière sans Faim et laissé partir au fil de l'eau. Alors seulement les grondements résonnant dans la vallée diminuent d'intensité.

## les Invisibles: le clan Kadozane

Le clan Kadozane est la communauté d'*eta* qui survit dans la vallée. Constituée d'une vingtaine de membres, elle est dirigée par **Kadozane Waji**, conseillé par le Sorcier-docteur, **Koritsuki Kyosuke**.

Les membres du clan tentent d'éliminer ce qui pourrait les différencier les uns des autres: ils sont habillés de manière uniforme, tondus hommes comme femme et présentent des tatouages quasi identiques sur le visage et le crâne.

Les marques sont en réalité plusieurs sortilèges: celui couvrant les lèvres et la gorge a pour but de changer la voix, celui sur le crâne permet d'être oublié après une salutation. Il faut un effort volontaire pour mémoriser leurs visages ou se souvenir d'autre chose que des tatouages.

## Le recyclage

La tâche principale du clan est de participer à l'entretien de la vallée, à sa prospérité, pour cela ils collectent l'engrais naturellement créé par la population, puis le répartissent dans les différents champs, tâche sale mais nécessaire au vu de la pauvreté du sol.

En plus de leur tâche d'Owaiya (ramasseurs d'excréments), certains s'occupent des diverses carcasses générées pour ne perdre aucune ressource. Cela s'applique aussi bien aux animaux qu'aux humains et *yokais*. La viande ainsi consommée par le clan **Nagafusa** est en partie composée de chair humaine et/ou *yokai*. Ils en ont vaguement conscience mais le poids du sortilège du Registre occulte ce détail.

Ils s'occupent notamment de préparer les "Grandes Offrandes", celles qui seront destinées à *Eien-no-Ue*, c'est-à-dire des sacrifices humains qui seront envoyés apaiser la Faim Eternelle.

## Rester invisible

De par leur caste, les *etas* sont naturellement évités, mais la nature même de leurs activités fait qu'ils sont particulièrement surveillés par le Maître du Temps qui dirige dans l'ombre la vallée. Il a, au fil du temps, tissé un ensemble de sortilèges qui contraignent les Invisibles au silence sur de nombreux points. Ceux traitant les corps, sont notamment aphones et ne peuvent communiquer verbalement leur savoir.

Kadozane Waji veille à ce que la communauté reste invisible car il sait qu'ils seront les premiers sacrifiés s'il devenait nécessaire de cacher certains secrets ou de faire des exemples. Cependant lorsqu'il y a de nouveaux arrivants il tente toujours, avec Koritsuki Kyosuke, de les prévenir des conséquences de leurs choix: qu'ils s'agissent de leur sacrifice s'ils ont annoncé vouloir partir, ou la perte de leurs humanité s'ils souhaitent rester.

Pour tenter de communiquer avec les nouveaux, ils envoient un ou plusieurs *etas* les suivre avec diligence, ceux-ci ont pour tâches de les avertir discrètement, tel "*souvenez-vous du poids de Noms*" avant la signature du Registre, ou encore "*Si vous souhaitez quitter la vallée vivants, allez voir le Saigneur pour encrez votre décision*".

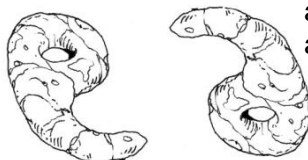
## Deux choix, deux voies:

Les personnages ont probablement flairé l'embrouille, et évaluent leurs possibilités d'avenir. Les choix ne sont pas nombreux: tenter de descendre le Saut de la Carpe, c'est prendre le risque de se faire avaler par la Faim Éternelle; Escalader les sommets autour de la vallée, reviendrait à se prendre éternellement dans les Limbes; Rester, assure une vie tranquille mais fade; Partir, selon s'ils passent par l'Oni ou le clan Nagafusa, aura des conséquences très différentes.

## PACTISER AVEC L'ONI:

C'est la seule solution qui permet de retourner sur le Plan des Mortels et d'assurer que leurs âmes ne restent ni prisonnières ni ne soient détruites. Cependant il faut passer outre les préjugés que les villageois ont instillé sur l'Oni.

**Koritsu Kyosuke**, bien qu'il soit uniquement un Ibaraki-doji, est considéré par tous les membres du clan Nagafusa comme un Oni à part entière, donc un être impur, bestial, doté d'une force colossale, et un guerrier brutal. Vu comme un démon, ils pensent qu'il a été envoyé par le Yomi-no-kuni, afin de les détourner de la voie de la tranquillité qu'ils ont choisie. En tant que démon et envoyé d'Izanami, il est à leurs yeux évidemment adepte de magie à base de sang et de Souillure, transformant ceux qui l'approche en ombres comme les *etas*. C'est forcément lui qui est responsable des tatouages qu'ils ont sur le visage, leurs âmes déjà souillées sont maintenant également corrompues. Naturellement, il est également anthropophage, a déjà dévoré à lui seul plusieurs nouveaux arrivants non méfiants. Et ceux qui vont le voir finissent en composte dans son jardin, après avoir été saignés comme des cochons, d'où son appellation "**Le Saigneur**".



## Entretien avec un Oni

Trouver Kyosuke n'a rien de compliqué car il passe la majorité de son temps dans sa demeure, une petite habitation au toit de chaume légèrement en retrait par rapport au hameau des Invisibles. S'il n'y est pas, il est en vadrouille dans la vallée ou en train de soigner un *eta*, il s'absente rarement plus de quelques heures.

La maison est bien entretenue, l'intérieur est un plancher d'une grande propreté et dès l'entrée on peut distinguer plusieurs espaces d'utilités variées: une salle avec des tatamis et une niche ornementale, un séchoir à herbes médicinales, un cabinet avec des étagères, des coffres et une grande table basse, une chambre, et dans un petit espace au bout de la pièce de vie, une petite cuisine est installée.

Kyosuke se montre un hôte attentif, visiblement heureux d'avoir de la visite, offrant thé et petits gâteaux de sa confection. Il répond aux questions avec une attitude de grand-père adorant ses petits-enfants. Après tout, il n'a rien à perdre dans l'affaire et tout à gagner.

Pour éclaircir ses propos lors de leur première rencontre, il explique simplement qu'il a pris l'habitude d'aller à la rencontre de ceux fraîchement arrivés et de piquer leur curiosité avant que sa réputation ne soit ternie. Hélas peu nombreux sont ceux qui arrivent à passer outre son apparence et la renommée de son ascendance Oni. Une centaine seulement, sur le millier que compte le rouleau, ont osé l'approcher et accepté le prix du rituel pour retourner chez eux. Le "Flacon" est une référence à l'encre nécessaire au rituel, qui sera fournie par les participants.

Questionné sur ses motivations, Kyosuke ne donne que deux réponses. Premièrement, chaque personne qui a accepté forme un lien ténu qui lui permettra à terme de quitter le Plan. De plus, cela lui permet de narguer les deux autres Aînés en les privant de leurs sacrifices. Il raconte aux habitants de la vallée qu'il a transformé ceux qui se sont tournés vers lui en engrais pour son jardin privé.



## Rituel de Sang

L'ancienneté de Kyosuke et ses origines lui ont permis de modifier un rituel d'exorcisme afin d'expulser le sujet en dehors du Plan vers celui des Mortels. La magie est basée sur les liens de sang entre le sujet et "l'ancre" qui va servir de point d'attache, celle-ci étant généralement un parent, frère, sœur, ou descendant.

Pour les préparatifs du rituel, l'Oni a besoin d'un flacon de sang de chaque participant, celui-ci sera utilisé pour créer le tatouage qui leur permettra de quitter le Plan, une petite quantité sera conservée pour ses plans futurs. Il a également besoin de l'identité de la personne qui va payer le prix de leur retour car vu qu'ils auraient dû mourir, la Destinée demande un échange équivalent. Il faut aussi déterminer le coût de leurs existences c'est-à-dire quelles conséquences cela aura sur la vie des personnes désignées. Si ce n'est pas déterminé avant le rituel, le résultat sera aléatoire et appliqué à celui ou celle la plus proche dans la lignée.

Voici un petit exemple des possibles conséquences:

- Perte de savoir, de mémoire, ou de volonté
- Diminution de la possibilité de descendance
- Réduction de l'espérance de vie, des fortunes accordées par les *kami*
- Augmentation de la malchance
- Accumulation de karma négatif

Le Rituel n'a que quelques conséquences sur le Personnage qui accepte. La première est l'apparition d'un tatouage, formé de plusieurs lignes, qui part de la tempe au cœur en passant par la gorge. La seconde est l'impossibilité de parler de la Vallée aux ignorants. Une troisième est invisible: il s'agit d'une plus grande variation dans la providence aussi bien positive que négative. Kyosuke se gardera d'annoncer qu'une infime partie de son propre sang est ajoutée au tatouage, ce qui augmente les risques de colère. D'autres effets peuvent être appliqués s'ils sont déterminés dans le pacte.

S'ils acceptent de payer le prix pour effectuer le rituel de Kyosuke, celui-ci sera préparé dans la grotte au bout de l'Allée des Perdus, par là où ils sont entrés. Après avoir dessiné un sceau, représentant les huit directions cardinales, à la craie et au sang, il placera les personnages et leurs flacons de sang selon leur tempérament ou affiliation.

Par exemple, si les personnages prêtirés sont utilisés: *Yoru* au centre, *Hatamori* à l'Est, *Hebimito* au Sud, *Konoe* à l'Ouest et *Hijikawa* au nord. Le rituel sera conclu par une longue litanie, provoquant d'effrayant mouvements d'ombre et de sang, qui feront perdre connaissance aux Personnages.

Kyosuke est un allié pour les pjs, cependant s'ils le confrontent, il cherchera d'abord à négocier puis à s'enfuir. Acculé il se montrera sans pitié laissant ses adversaires inconscient ou mort, les cadavres seront jetés depuis le Saut de la Carpe. Cette agression fermera définitivement toutes possibilités de sortir de la vallée grâce à son aide.

## LA GRANDE OFFRANDE

A un moment le festival de la Grande-Offrande sera organisé. A partir de ce moment l'attitude calme et paisible du clan Nagafusa va se tendre de manière croissante. Les habitants s'attèlent avec diligence à leurs tâches, ils vont se montrer distants avec les personnages souhaitant quitter la vallée voire incapables de les regarder dans les yeux. Toutes traces des amabilités initiales auront disparu, les personnages seront considérés comme des étrangers de passage voués à disparaître. Si certains ont noué des liens importants avec certains habitants, ils découvriront que ces liens ont quasiment été effacés des souvenirs des personnes concernées. C'est une conséquence des injonctions du Maître du Temps via le *Registre*.

### Faire partie des invités d'honneur

Pour les personnages ayant fait part de leurs intentions de s'établir dans la vallée, ils recevront de nombreuses félicitations, sauf s'ils sont des *etas* auquel cas ils seront simplement reconnus comme faisant partie de la main d'œuvre disponible. Un logement plus durable sera mis à disposition dans le village, soit sous la forme d'une nouvelle demeure, soit en s'installant dans l'une des habitations non utilisées.

L'organisation de la Grand-offrande est également le moyen d'ancrer les us et coutumes de la vallée chez les nouveaux habitants. Ce sera le dernier moment où ils seront considérés comme des "Invités", ensuite ils feront partie du village et devront se plier aux lois ou finir en offrandes.

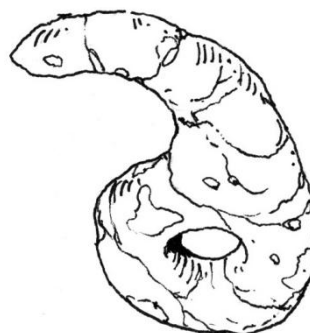
Le festival aura lieu au bord de la rivière, près de la grande cloche. Pour cette occasion de grandes tables seront installées sur lesquelles chacun pourra proposer des objets de sa confection. Tous sont fiers de vanter leurs créations et essayeront au maximum d'attirer l'attention des Personnages pour les occuper le plus longtemps possible.

Le banquet commencera au second quart, pour laisser le temps à tous de profiter des événements, puis lorsque le troisième quart sera sonné, il sera temps d'accompagner ceux qui veulent partir vers la sortie de la vallée. C'est à ce moment-là que l'influence du *Registre*, la pression du village ainsi que différentes herbes mises dans les aliments peuvent entrer en jeu afin de garder les futurs habitants sur place et forcer ceux qui veulent partir à suivre les Aînés **Okijin** et **Natsumizu Maizô**, accompagnés de **Matetsu Tokihyô** et des deux samourais, suivis qu'un boeuf, un mouton et une poule.

Une fois les Sacrifices partis, les habitants entreront dans une sorte de frénésie euphorique, chantant, dansant, oubliant de "Manger avec modération", ils entraîneront les personnages restant dans des festivités débridées.

Plusieurs stands de nourriture végétale sont présents mais la viande sera distribuée à tous à un moment unique lorsque sonnera le quatrième quart; une fois que le Maître du Temps aura annoncé la fin du festival.

Alors que le dernier quart de la journée s'achève, le **Maître du Temps, Okijin** (il s'agit d'une poupée invoquée) accompagné de la prêtresse **Natsumizu Maizô**, descendra le long de la rivière, menant plusieurs *etas* portant des paniers d'offrandes dont la majorité seront placés sur la rivière. Le reste sera distribué aux habitants. Il s'agit de la viande, si rare dans la vallée, un mélange de chairs animales et humaines fait à partir des corps de ceux ayant émis le souhait de quitter la vallée ou de ceux forcés à partir car il n'y a plus de place.



**Okijin**, le Maître du temps, prendra la parole pour un discours solennel:

*“Ce soir est un moment de célébration! Notre communauté accueille de nouveaux membres, qui, je n’en doute pas, nous apporteront de nouvelles connaissances et compétences. Car, vous le savez tous, il n’y a pas de place pour l’oisiveté dans notre village. Notre pitance est maigre et si nous voulons survivre, il faut nous plier à l’Ordre établi par le Maître du Temps: “L’eau est ton ami, Méfie-toi du vent, Mange avec parcimonie, Ne sois pas gourmand, Travaille pour vivre, N’oublie pas de sourire”, ces règles nous ont permis de survivre tout ce temps, ne les oublions pas. Je laisse l’honneur à nos nouveaux habitants de clore ces festivités en dégustant un échantillon des offrandes partagées avec notre kami.”*

A ce moment-là, sous les regards scrutateurs et intenses des villageois, les personnages se verront donner une assiette de viande fraîche, juteuse et grillée. Ils pourront une dernière fois tenter de percevoir le secret de cette viande repoussante, et volontairement ne pas en consommer. Une fois ce moment passé, ils perdent la sensation d’écoeurement et oublient avoir ressenti cette émotion.

Une fois ce rite initiatique passé, il leur sera impossible de quitter la vallée grâce à la magie du Sorcier-docteur, leur âmes ayant été corrompues et enchaînées par le Maître du Temps.

Si les personnages s’inquiètent de ne pas revoir leurs compagnons, les villageois tenteront par tous les moyens de détourner leur attention jusqu’à l’arrivée de *Okijin* qui n’hésitera pas à mentir en annonçant le départ, sans au revoir, des membres absents.

## Être les invités d’honneur

Alors que le troisième quart est sonné, c’est le moment pour ceux qui veulent partir de quitter le village, accompagnés d’**Okijin** et de la prêtresse. Ils vont remonter vers la source de la Rivière sans Faim afin de se purifier en vue du rituel qui leur permettra de quitter en paix le village. S’ils ne se sont pas méfiés, ils ont été drogués et envoûtés pendant le repas, rendant difficiles (16) leurs actions.



Ils seront emmenés au Sanctuaire, dont les *bushi* garderont l’entrée. Deux *etas* les attendent en silence devant le *Honden*. Au centre de celui-ci, le *mikoshi* (reliquaire) représente un immense et étrange serpent tordu à la gueule garnie d’une multitude de rangées de crocs, comme sur les estampes. Au cœur de cette gueule, une statuette en ivoire reprend cette figure.

A l’arrière du *mikoshi*, une porte dérobée et verrouillée mène à une salle sacrificielle sur les murs de laquelle deux fresques dépeignant l’histoire de la vallée sont visibles. Les personnages liés à la Voie des *kamis* seront mal à l’aise, limite en panique dans cette pièce qui suinte la peur, la mort et la résignation.

- L’une des fresques décrit l’arrivée des premiers êtres vivants, leur installation près de la rivière et leurs vies jusqu’à la remontée de la Faim, creusant la vallée et avalant tout sur son passage. La Faim s’arrête alors que ne restent que trois individus près de la Source.
- La deuxième illustre l’arrivée de nouveaux habitants, la reconstruction, la réorganisation de la vie dans et autour de la vallée, ainsi que la séparation d’un des trois survivants. A partir de là, la vallée semble uniquement dirigée par le duo restant, et la fresque montre la réapparition du serpent qui est repoussé par le sacrifice d’êtres vivants.

Les personnages auront deux moments pour essayer de se libérer des enchantements, d’abord dans le *Honden* puis dans la Salle Sacrificielle.

Dans le *Honden*, **Okijin** et **Natsumizu Maizô** s’arrêteront le temps d’une prière face au *mikoshi*. L’*Onmyoji* relâchant alors son attention pour un instant, la difficulté du jet de Volonté pour se libérer à ce moment-là redescend à Compliquée(12).

Si un combat se déclenche à ce moment-là, les *etas* se mettent immédiatement à couvert et n’en bougeront plus. *Okijin* et *Natsumi* allient leurs forces pour affronter la menace. Ils tenteront en premier lieu le dialogue, révélant le pourquoi du comment, offrant l’alternative de sacrifier d’autres individus pour le bien de la vallée. Ils ne voient pas d’autre alternative, pour eux on ne peut pas quitter la vallée car par orgueil ils refusent de croire que l’Oni a trouvé une solution.



Si l'un ou l'autre finit avec des blessures graves, ils tenteront de s'enfuir pour aller quérir l'aide des *bushi* à l'extérieur. Ceux-ci sont aux prises avec Kyosuke qui se fait un malin plaisir de les faire tourner en bourrique. Ils mettront les voiles vers le village, poursuivis par l'Oni qui en profitera pour tenter d'éliminer ses opposants.

La seconde occasion sera dans la salle sacrificielle. L'instinct des Personnages prend le dessus alors qu'**Okijin** commence ses préparatifs. Il sera seul et la prêtresse, même si elle est en partie corrompue, refuse de participer au sacrifice. Si les personnages lèvent l'enchantement qui les affecte, Okijin reconnaîtra leur force et tentera d'abord de les raisonner avec persuasion.

Si le combat s'engage, les *etas*, ne souhaitant pas finir en morceaux, évacueront les lieux. **Okijin** se battra avec puissance pour mettre KO les personnages si possible, mais si sa vie est vraiment en danger, il n'hésitera pas sur les moyens quitte à ruiner la qualité de la viande. S'il finit gravement blessé, il n'hésitera pas à s'enfuir pour demander des soins à la prêtresse qui les accordera. S'en suivra un second combat dans le *Honden*.

## Conséquences:

Les PJs ayant plusieurs options, il faudra prendre en compte leurs interactions avec la Vallée et l'extérieur, selon leurs places sociales.

## SI DES PJS DÉCIDENT DE RESTER

### DANS LA VALLÉE OU S'ILS Y SONT

#### MORTS:

Pour l'extérieur et leurs proches après une période d'attente et de recherche, s'ils sont suffisamment importants, ils seront considérés comme perdus corps et âmes car aucun rite d'invocation ne peut les sortir ou ramener leurs âmes.

Ceux qui choisissent de s'intégrer à la communauté se verront attribuer une fonction selon leurs capacités (Conf. "La Vie dans la Vallée"). Ils seront les témoins, plusieurs cycles plus tard, d'une autre Grande Offrande, celle-ci aura pour but d'enlever un nombre d'habitants équivalent au nombre de PJs restés.

La vie deviendra monotone et routinière, seulement perturbée par les rares arrivées d'êtres affamés. La vie à l'extérieur deviendra un vague souvenir des temps passés.

Ceux qui se sont confrontés à **Okijin** et ont succombés, ou qui se sont laissés ensorceler, finissent traités comme du bétail, c'est-à-dire découpés en morceaux et distribués en offrandes aux habitants et à la Faim Éternelle. Leurs âmes seront dévorées par celle-ci et anéanties rompant le cycle karmique d'une possible réincarnation.

## UNE FOIS DE RETOUR SUR LE PLAN

### DES MORTELS

S'ils ont accepté le pacte avec **Kyosuke**, ils reprendront connaissance dans la grotte où ils se sont endormis, seulement le temps aura changé à l'extérieur. Les heures s'écoulent plus lentement dans la vallée, ainsi un cycle peut durer une semaine, un mois ou une année selon ce que vous choisissez, chacune ayant des conséquences différentes.

Peut-être que les Pjs pourraient choisir de continuer la mission, cela leur permettra de gagner en prestige ou de sauver leur peau, même si le reste de l'expédition a été perdu. Cependant, il leur faudra plusieurs mois pour retourner à la Capitale, où ils seront questionnés sur leurs expéditions et leurs résultats, surtout si certains d'entre eux sont absents.

Le rituel de Kyosuke les empêche de parler volontairement du Plan, mais cela ne les protège pas des capacités magiques. Des rapports correctement rédigés et édités leurs permettront d'éviter de nombreux déboires, mais ils resteront probablement sous surveillance un certain temps.



## VIE OU MORT DES PJS :

**Kyosuke** a préparé son évasion depuis bien longtemps, s'il le souhaite il peut déjà quitter la Vallée. Cependant il sait que son départ coupera les possibilités des futurs arrivants de s'échapper, il souhaite préparer cette absence, ce qui lui prendra du temps puisqu'il doit former quelqu'un au rituel et à la magie du Sang. Si des PJs lui proposent de l'aider pour sortir, il se montre intéressé car ils seront de précieux alliés pour s'adapter au monde extérieur. Si les PJs se sont attaqués à l'*Oni* et ont réussi à le tuer, ils seront coincés dans le Plan. Alors, ceux qui par le passé ont accepté de pactiser avec lui se verront libérer de l'enchantement qui les empêche de parler. Le sang d'*Oni* qui était dans leurs corps se dispersera également, la colère et les sautes d'humeurs qui les accablent aussi. Le tatouage qui les couvre ne disparaîtra pas mais s'estompera. Pour les *etas* de la vallée, ils ne seront plus protégés et leurs sortilèges qu'ils portent seront moins efficaces.

La disparition de **Okijin** provoquera plusieurs changements dans la vallée, **Natsumizu Meizo**, après une longue période de deuil, prendra la tête du clan Nagafusa et conservera une grande majorité du système actuel. Ce qu'elle changera sera la transformation des sacrifices humains en nourriture. Les nouveaux arrivants ne souhaitant pas rester seront précipités du Saut de la Carpes, et ceux souhaitant s'installer devront prouver leurs valeurs face aux habitants déjà établis, les perdants finissant au fond du ventre de la Faim Éternelle. Elle orientera petit à petit le clan vers une voie plus spirituelle, transformant l'ensemble du clan en gardiens féroces.

Si **Natsumizu Meizo** meurt dans les combats, elle sera pleurée par beaucoup et la colère de la population se tournera vers le ou les coupables, principalement l'*Oni* **Kyosuke** et les PJs. S'il n'y a personne pour reprendre ses tâches mystiques, les habitants continueront d'entretenir le sanctuaire. Le Sceau de la Vallée est autosuffisant et tant que les Lanternes Sacrées ne sont pas abimées ou brisées, le sort reste stable. Dans le cas contraire, il se détériorera au fur et à mesure jusqu'à disparaître, laissant libre cours à la voracité de la Faim Éternelle qui ravagera tout sur son passage jusqu'à intervention divine.

Si les deux Aînés du clan Nagafusa disparaissent, la population formera un conseil afin de diriger la Vallée, jusqu'à ce qu'une plus forte personnalité prenne les rênes du pouvoir. Cependant plusieurs traditions se seront perdues en cours de route, comme la nécessité de garder une population stable ou les sacrifices, pouvant mener à l'éveil et aux ravages de la Faim Éternelle.



# Les Annexes:

## LA LÉGENDE

Il y a bien longtemps, avant que l'Empereur Nanda ne règne sur les Terres de l'Empire, celles-ci furent privées de Lumière. Terrible punition, conséquence d'une querelle entre les Kamis. Amaterasu, Kami du Soleil venait de s'enfermer dans une grotte, plongeant ainsi les Mondes dans les ténèbres. La nature souffrit, s'appauvrit, se flétrissant et devenant stérile. Les Mortels et les bêtes furent affamés et nombreuses furent les créatures ainsi emportées vers le Yomi. La Faim grandissant dans les esprits, commença à prendre forme et étendre son domaine. Elle entra alors en contact avec une Étincelle, reste divin à la dérive mais également affamée. De cette rencontre naquit une Entité capable de tout dévorer, dont l'unique but est de se rassasier, **la Faim Éternelle**, *Eien-no-Ue*. Absorbant tout sur son passage, elle ne laisse que le Vide derrière elle. Face à tant de destruction, les Kamis s'unirent pour sceller cette Entité dans un espace en dehors des plans. Alimentée continuellement par une rivière créée par *Uke-Mochi*, la Faim fut ainsi mise en torpeur car nourrie perpétuellement.

## LA "CHRONOLOGIE" DE LA VALLÉE DES TROIS KOI

Un vague aperçu de quelques événements marquants.

L'Âge des ténèbres: Les mortels et les créatures vivant sur les îles sont privés de lumière, souffrent et meurent de la faim.

- Apparition de *Eien-no-Ue*, la Faim Éternelle, qui naît de l'union entre la faim ressentie par les êtres vivants et une étincelle divine affamée.
- *Eien-no-Ue* est scellée dans un autre plan uniquement alimenté par une rivière, don de *Uke-Mochi*

L'âge de la découverte: croissance végétale et apparition de créatures affamées autour de la Rivière sans Faim. Début de l'existence de ceux qui deviendront de vieux arbres: **Yanagi-Oji** et **Ô-Ishami**.

- Installation des premières habitations, création de cultures, arrivée de Izumo **Okijin** le jeune *onmyoji*.
- Expansion du village au-delà du nécessaire, arrivée de **Natsumizu Maizô** qui s'intègre bien à la communauté et de **Koritsuki Kyosuke** qui est rapidement rejeté pour ses origines *oni*.
- Ravage: *Eien-no-ue* se réveille est gobe tout sur son passage, creusant un sillon en remontant la rivière. Elle s'arrête devant le sanctuaire, ne laissant que trois survivants, ceux qui seront appelés les Aînés.

L'âge de l'Ordre: la vie dans la vallée est réorganisée selon les principes des Aînés afin d'éviter un nouveau Ravage. Des sacrifices sont fait régulièrement pour gérer la faim de *Eien-no-Ue*.

- Arrivé de **Kadozane Waji** qui se verra confier la gestion des *etas*, il ne rejettera pas l'aide de l'*oni* formant une alliance, ainsi naquit le clan Kadozane.
- Création du registre des habitants pour mieux les contrôler, les estampes du sanctuaire, de l'auberge et du château sont réalisées, arrivée de l'Esprit-écureuil **Sena**.
- Arrivée de **Nagafusa Hirohito** qui prendra la gouvernance officielle de la vallée, donnant son nom au clan sous sa responsabilité.
- **Hadaki Sashin** sera le dernier arrivé et le plus jeune, avec une fonction définie.

Le Moment du choix: Arrivée des personnages dans la vallée, quelles seront leurs décisions.

- Rencontre avec Koritsuki Kyosuke, le sorcier-docteur qui les mettra vaguement en garde.
- Découverte de la vallée et installation à l'auberge, les habitants les accueillent à bras ouverts.
- Enregistrement au Registre des Habitants au château de l'Ordre, est-ce le début d'une nouvelle vie?
- En apprendre plus sur les habitants. Flairer l'embrouille, pactiser avec l'Oni: s'évader ou rester.
- La Grande-Offrande: moment où l'on sacrifie de nombreuses choses et personnes afin d'apaiser la faim grandissante de *Eien-no-Ue*, les personnages seront-ils à table ou sur la table?

## "Le Saigneur", Koritsu Kyosuke, l'Oni-docteur

Sujet de sombres rumeurs au sein de la Vallée, il est un médecin aguerris.

S'il interfère peu dans les affaires de la vallée, il n'hésite pas à aider discrètement les nouveaux arrivants.

**Champs:** Oni 7 (Rites d'exorcisme+7, Magie de Sang+7, Tatouage+6, Discrétion+6, Intimidation+5, Athlétisme+5, Rites de transformation +4), **Médecin 5** (Diagnostic+5, Pharmacopée+5, Anatomie+4, Art médical (chirurgie)+4, Acupuncture +3, Rites de Purification +3)



### Avantages:

**Investissement durable +3:** Kyosuke travaille sur son plan d'évasion depuis très longtemps, rien ne peut l'en détourner et il met tout en œuvre pour réussir, il a un bonus sur les actions qui ont une influence sur ses plans.

### Désavantages:

**Fragilité de la Porcelaine -3:** Kyosuke n'a pas hérité de la force ou de la puissance des Oni, il est même faible physiquement, s'il prend des blessures celles-ci sont augmentées.

**Voie Ninjō 6:** (La Liberté 6)

### Techniques:

- **(La Liberté, Niv. 4) "Évasion subite" (Diff.10):**

Dans un nuage écarlate, Kyosuke peut se désengager d'une situation délicate. Pour 1 action, il a un bonus de +7 pour s'évader et sauté hors de portée à 50 m de son point de départ.

- **(La Liberté, Niv. 5) "Flèches de Sang" (Diff.15):**

Cette technique permet de soigner jusqu'à 5 cibles se trouvant à 100 m à hauteur de 15 points de blessures. Kyosuke projet sous la forme de traits rougeoyant son sang en direction de ses cibles afin de leurs transmettre de l'énergie.

- **(La Liberté, Niv. 6) "Cocon de soie" (Diff.20):**

Ceux qui cherchent à entraver ses desseins se verront eux même restreints dans leurs actions. Des fils de soie se déploient autour de Kyosuke sur un rayon de 50 m, pendant une scène il bénéficie d'une protection de +7 et ses adversaires subissent un malus de -7 à leurs actions.



## Natsumizu Maizō, Prêtresse Aîné (2<sup>nd</sup> rôle)

Sous son apparence relativement stricte se cache une âme sensible qui a vite les larmes aux yeux face à un récit émouvant ou triste.

**Champs:** Prêtresse 4 (Rites de purification+4, Théologie+3, Empathie+3, Gofu: Omamori+2, Gofu: Ô-fuda+2, Arc+2), **Poétesse 2** (Poésie+2, Eloquence+2)

**Avantages /Désavantage: Sensibilité accrue (+2/-2):** Maizō est attentive à ses prochains et leurs besoins émotionnels, elle est avantagée pour comprendre les humeurs de ses interlocuteurs, mais sa compassion la rend aveugle aux manipulations.

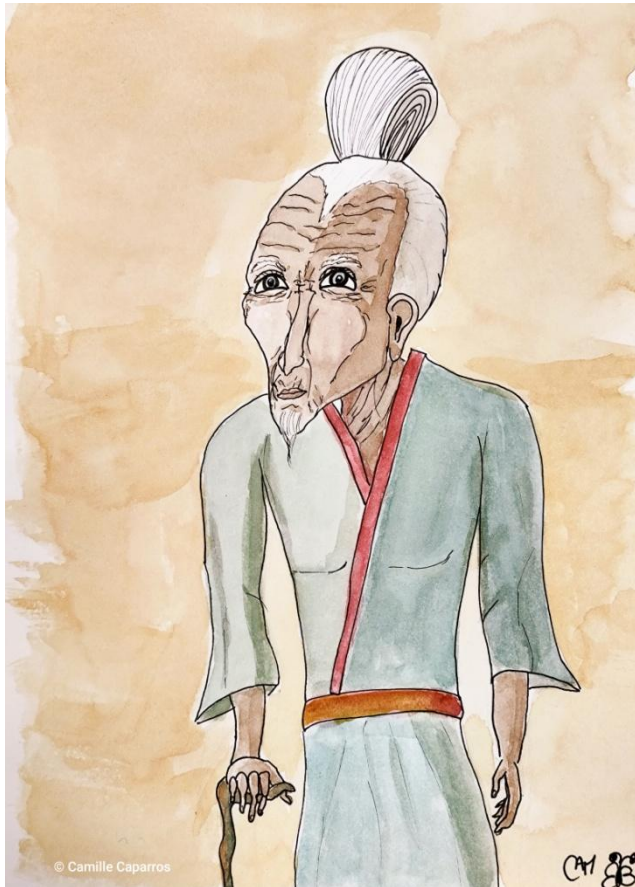
**Voie des Kami 3:** (La lumière dévoyé 3)

## "Le Maître du Temps", Izumo Okijin, Aîné et conseiller de la vallée.

Perpétuellement courbé, il semble porter avec joie le poids de ses décisions passées mais derrière ce brin de malice se cache une personnalité calculatrice et directive.

Il peut paraître sénile car il semble parfois s'adresser à des personnes invisibles ou absentes.

**Champs:** **Onmyoji 7** (Rites de purification+7, Kuji-kiri: Retsu (espace/temps)+7, Kuji-kiri: Kai (prémonition du danger)+6, Kuji-kiri: Jin (pensées d'autrui)+6, Rites d'invocation +5, Géomancie+5, Histoire antique+5, Calligraphie +4), **Courtisan 5** (Eloquence+5, Politique+5, Intrigue+4, Psychologie+4, Empathie+3, Codes secrets +3)



### Avantages:

**Grand-père aimé de tous 3:** Okijin est apprécié de tout le clan Nagafusa, cela transparaît dans ses relations avec les gens, il gagne un bonus pour cajoler et amadouer.

### Désavantage:

**Seul maître ici 3:** De part sa longue vie et l'attitude déférente des villageois, il est certain de son emprise, il a un malus pour repérer les manigances contre lui.

**Voie des Kami 6,** (La lumière 2, l'Ordre 6)

### Techniques:

- **(l'Ordre, Niv. 4) "La Voix du Sage" (Diff.10):** Okijin fait appel au respect et l'ordre ancestral pour que sa voix porte avec puissance sa volonté, pendant une scène, il gagne un bonus de 6 pour convaincre et raisonner ses interlocuteurs.

- **(l'Ordre, Niv. 5) "Expiation de l'Outrage" (Diff.15):** Okijin est la plus haute autorité de la vallée, outré d'être attaqué, il se pare des lois pour se protéger et punir ses assaillants, des rubans lumineux formés de mots tournoient autour de lui. Pendant une scène, les mots forment une protection de +7 qui contre-attaquent et peuvent infliger 10 points de blessures s'ils touchent.

- **(l'Ordre, Niv. 6) "Prison Blanche" (Diff.20):** Ceux qui défient l'ordre doivent être punis, l'isolement est pénitence. Jusqu'à 5 cibles visibles peuvent être enfermés pendant 1 semaine dans un mandala magique blanc et infini de 3 m de rayon, là ils n'ont ni faim ni soif.



## Matetsu Tokihyô, commandant (2<sup>nd</sup> rôle)

Bagarreux, il ne refuse jamais un défi et cherche à provoquer ceux qui pourraient être de bons combattants.

**Champs:** **Bushi 4** (Arc+3, Epée+3, Lance+3, Tactique+2, Intimidation+2), **Bandit 2** (Mensonge+2, Pari+2, Survie+3)

**Avantages / Désavantage:** **Force du Buffle (+2/-2):** Tokihyô possède une grande force, ce qui l'avantage à la lance, mais il ne la maîtrise pas toujours, brisant ainsi de nombreuses choses.

**Voie de l'Arc et du Cheval 3:** (Loyauté et fidélité)

# Sankō Tani

La Vallée des 3 Carpes



## Légende

- 1 - La Voie des Perdues
- 2 - Les Invisibles
- 3 - Sanctuaire de la Source
- 4 - Rivière sans Faim
- 5 - Champs du Don divin
- 6 - Entrepôts
- 7 - Verger des Pommes Blanches
- 8 - Yanagi-Uji
- 9 - Enclos des Offrandes
- 10 - Les Eaux fumantes
- 11 - Les Bamboos pétrifiés
- 12 - Auberge du 1er Repos
- 13 - Château de l'Ordre
- 14 - Vigie des Étoiles
- 15 - Forêt de l'Oublie
- 16 - Saut de la Carpe
- 17 - Vigie des Ombres
- 18 - Pâturages des Herbes Claires
- 19 - Ô-Ishami
- 20 - Bonshō

## Le Sanctuaire de la Source



1 - Tori

2 - Chôzuya

3 - Cimetière

4 - Haiden

5 - Honden (Lieu sacré interdit)

dans la falaise

6 - Salle sacrificielle

en souterrains

# Auberge du Premier Repos



## Légende:

- |                          |                       |
|--------------------------|-----------------------|
| 1 - Entrée               | 6 - Bains             |
| 2 - Salle commune        | 7 - Brasserie         |
| 3 - Ima et foyer         | 8 - Réserve           |
| 4 - Salle de jeux        | 9 - Entrée de Service |
| 5 - Cuisine              | 10 - Latrines         |
| A - Chambre de Ryona     |                       |
| B - Chambre de Kurohana  |                       |
| C - Chambres des invités |                       |





# L'EMPIRE DES CERISIERS

**NOM :** HATAMORI Toshimi ♀/♂Toshimaru

**ORIGINES :** Aristocrate de la Capitale

**CONCEPT :** Onmyoji (mage) et médecin ambitieux(se)



## CHAMPS Jet de Volonté = Voie + Champ le plus élevé

**CHAMP :** Onmyoji

5

**SPECIALISATIONS :**

Rites élémentaires : Bois +5, Eau +4

Rites de purification : +4,

Divination : +3

Astrologie : +2

Histoire : +2

Eventail : +1

**CHAMP :** Médecin

3

**SPECIALISATIONS :**

Acuponcture : +3

Pharmacie : +2

Anatomie : +1

Connaissance flore : +1

## TECHNIQUES

**TECHNIQUE :** Faveur d'Amaterasu

**PUISSANCE :** 5 **ASPECT :** Lumière **JET :** 2D6+4

**DESCRIPTION ET EFFETS :** Priant la déesse de la lumière, vous infusez un objet avec la capacité « Purification » pour 3 tours. Celui-ci devient étincelant et produit une faible lumière.

**TECHNIQUE :** Bénédiction de Yakushi Nyorai

**PUISSANCE :** 10 **ASPECT :** Lumière **JET :** 2D6+4

**DESCRIPTION ET EFFETS :** Pour 1 action vous pouvez guerrier 5 points de blessures jusqu'à 5 cibles se trouvant à 10m autour de vous. Un flot d'étincelles se déverse sur les cibles.

## AVANTAGES

**NOM :** Facéties des Kitsunes

**VALEUR :** 3

**EFFETS :** Vous avez un don pour les illusions et pour tromper via la magie vos cibles, vous avez un bonus pour ce type d'actions.

**NOM :** Touché de Yakushi Nyorai

**VALEUR :** 3

**EFFETS :** Vous êtes bénis par la Fortune de la Médecine et de la Guérison. Vous bénéficiez d'un bonus pour vos diagnostics et soins que vous apportez.

## DÉSAVANTAGES

**NOM :** Silencieuse introspection

**VALEUR :** 3

**EFFETS :** Vous êtes taciturne et réfléchissez longtemps avant de vous engagez dans une conversation. Cela diminue votre pouvoir de persuasion : malus pour argumenter, convaincre.

**NOM :** La propreté et l'ordre

**VALEUR :** 3

**EFFETS :** Il vous faut un environnement calme, ordonné et propre pour que vous puissiez travailler en paix. Sans ça, il vous faut faire preuve de volonté pour passez outre et ne pas subir un malus.

## ARMES & ARMURES

**ARMURE :** Kimono renforcé

**ÉPAISSISSEMENT :** 1

**MALUS :**

**ARMES :** Tensen (éventail)

**DÉGATS :** 2

**AUTRES BONUS/MALUS :** +1 Dissimulation

**ARMES :**

**DÉGATS :**

**AUTRES BONUS/MALUS :**

## VOIE : Kami no michi

2

Suit les codes des traditions ancestrales : respect et dévotion aux esprits, aux ancêtres, aux divinités et forces naturelles. Suit les impératifs liés à la pureté et la Souillure, tel la Mort.

## ASPECT : La Lumière

2

La lumière est omniprésente dans le mysticisme et le quotidien. Bienveillante et protectrice, elle apaise et guide sans distinction de forme, gardienne des secrets. Vous rayonnez de cette bénédiction.

## EQUIPEMENT

Pack de voyage

Tenue de voyage

Tenue de médecin

Tenue d'Onmyoji

Outils de divination

Trousse médicale

## BLESSURES

ETAT DE SANTE

MALUS

0000 CONTUSIONS

0000 MEMBRANES

-1

0000 BLESSURES LÉGÈRES

-3

0000 BLESSURES MODÉRÉES

-5

0000 BLESSURES GRAVES

-7

0000 AUX PORTES DE LA MORT

+3/-9

0000 INCAPACITÉ/INCONSCIENT ÉCHEC AUTOMATIQUE





# HATAMORI

## Toshimi ♀ / ♂ Toshimaru

### Ses Origines :

Vous avez 20 ans et êtes toujours célibataire malgré les demandes de vos parents. Vous avez préféré consacrer votre temps à vos travaux de recherches, et votre poste d'Onmyoji au sein du palais impérial. Vous êtes le troisième enfant parmi cinq, vous avez un frère et une sœur plus âgés, les autres sont plus jeunes. Vous vivez actuellement dans un dortoir, en premier lieu pour être plus proche de votre travail, en second pour un peu de calme car chez vos parents votre fratrie rend la demeure trop bruyante...

Déjà tout petit vous aviez un don pour les illusions cependant vous avez préféré vous tourner vers la médecine. Depuis votre rencontre avec le Maître du Printemps, vous avez découvert que vous étiez touché par la Fortune de la Médecine et de la Guérison.

Vous êtes un peu timide, taciturne et prenez le temps de réfléchir avant de parler, ce qui vous rend sombre voir hautain aux yeux des inconnus. Dévoué aux Kamis et à l'aspect de la Lumière, vous avez besoin d'être propre et d'un environnement sain sinon cela vous angoisse engendrant la crise de nerf.

### Ses ambitions :

La famille HATAMORI est vassale de la famille ABE, clan qui dirige le bureau des Onmyoji, vous êtes l'un des nombreux Onmyoji au service du Maître du Printemps au palais impérial du Ryugû-jô. Vous souhaitez devenir un médecin renommé, respecté et aimé de vos collègues. En temps qu'onmyoji, vous voulez vivre en harmonie avec les esprits. Votre objectif ultime est de devenir le prochain Maître du Printemps. Vous avez contrarié celui-ci suite à une erreur d'ignorance, lourde de conséquence pour le Palais.

**La Mission :** Votre maître a décidé de vous éloigner de la Capitale pour une longue mission. Vous devez, apparemment, en profiter pour apprendre l'humilité et découvrir la vie du peuple. Au cours de ce voyage de plusieurs semaines, vous serez le représentant du Bureau des Onmyoji et de ses intérêts.

### Son opinion sur ses compagnons:

**HUKAWA-SAN** Guerrier cartographe

Vous trouvez cet individu dangereux, surtout envers lui-même, vous l'avez ramené des portes de la mort quelques fois, et vous craignez que son attitude désinvolte envers les sentiments d'autrui ne provoque des dissensions et des problèmes futurs pour la mission. Cependant vous ne pouvez nier ses capacités martiales et vous savez que vous êtes sous sa protection. Vous vous montrez respectueux envers cet aîné, c'est la plus basique des politesses.

**KONOE-SAN** Diplomate fouineur

Comme bon nombre de membres de cette famille, vous estimez cette personne fouineuse et curieuse au sujet de trop nombreuses choses. Vous considérez que ce genre de personne est un aimant à problèmes et vous risquez d'en faire les frais. Mais vous devez admettre que ce côté séducteur, diplomate, peut être un atout lorsqu'il est utilisé à bon escient, vous attendez de voir si ce sera le cas, ou pas. Vous vous montrez respectueux envers cet aîné, craignant des remontrances à un moment inopportun.

**HEBIMOTO-SAN** Marchand peut-être shinobi

Les personnes discrètes sont généralement des gens utiles, de même pour les marchands, il faut bien quelqu'un pour se salir les mains. Cette personne à l'avantage de cumuler les deux aspects, cela peut être très pratique mais vous estimez qu'elle doit être surveillée. Après tout vous ne pouvez être certain ni de ses allégeances et ni de ses convictions, d'autant plus qu'elle semble animée d'une grande colère intérieure, maîtrisée pour le moment. Vous n'avez que quelques mois d'écart avec cette personne, vous gardez une politesse neutre car vous vous estimez d'une famille plus noble que la sienne.

**MORUMI/MORUSUKE** Guide de montagne

Vous avez jugé cet individu comme étrange, sur de nombreux points ses manières vous sont étrangères. Vous arrivez à accepter les principes fondamentaux de son comportement mais la réalisation vous laisse perplexe et rebuté. Cela vient probablement de son côté crasseux...montagnard...il ne connaît pas l'élégance et le raffinement de la Capitale. Mais vous devez tout de même reconnaître son efficacité, sans lui l'expédition aurait probablement été annihilée depuis longtemps. Vous arrivez à apprécier sa bonne humeur, et vous essayez de vous montrer courtois vu qu'il est votre aîné.



NOM : KONOÉ Masako ♀/♂ Masajiro

ORIGINES : Aristocrate de la Capitale

CONCEPT : Enquêteur (trice) et diplomate à la cour



## CHAMPS Jet de Volonté = Voie + Champ le plus élevé

### CHAMP : Diplomate

4

#### SPECIALISATIONS :

Eloquence : +4      Empathie : +2  
Politique : +3      Calligraphie : +2  
Intrigue : +2  
Lecture des lèvres : +1

### CHAMP : Enquêteur (trice)

4

#### SPECIALISATIONS :

Psychologie : +3      Fouille : +2  
Interrogatoire : +3      Loi : +2  
Code secret : +2      Vigilance : +4

## TECHNIQUES

### TECHNIQUE : Mensonges et vérités.

PUISSANCE: 5    ASPECT: Ouest    JET: 2D6+4

DESCRIPTION ET EFFETS Pendant 1scène vous avez un bonus de 2 aux tests pour mieux comprendre vos interlocuteurs, s'ils cherchent à vous duper, vous entendez alors le feulement méfiant d'un chat, ou vous aidez, celui-ci ronronne.

### TECHNIQUE : Par les yeux du tigre !

PUISSANCE: 10    ASPECT: Ouest    JET: 2D6+4

DESCRIPTION ET EFFETS Les Tigres sont des chasseurs hors pairs, alors que vos yeux se transforment, vous gagnez une excellente vue nocturne et diurne pour 1 scène, vous avez un bonus de 5 sur tous vos tests d'observations.

## AVANTAGES

### NOM : Grandeur du Bambou      VALEUR: 3

EFFETS : Vous êtes bien plus grand que la normale, vous avez un plus grand champ de vision et pouvez atteindre les hauteurs plus facilement. Vous avez un bonus en vigilance ou lorsque votre taille entre en jeu.

### NOM : Bibliothèque interne      VALEUR: 3

EFFETS : Vous avez un esprit particulièrement bien organisé, toutes nouvelles informations sont notées puis classées. Cela vous permet d'avoir une excellente mémoire, vous accordant un bonus pour faire appel à vos souvenirs.

## DÉSAVANTAGES

### NOM : Orgueil du Phénix      VALEUR: 3

EFFETS : Sûr de vous, vous ne remettez jamais en question vos actions et vos choix. Vous regardez les gens de haut naturellement, cela vous accorde un malus \*lorsque vous négociez ou tentez d'amadouer quelqu'un.

### NOM : Mouvements mesurés      VALEUR: 3

EFFETS : Vos grands membres vous rendent maladroit, vous devez constamment faire attentions à vos gestes, dans la précipitation vous avez un malus aux actions proches de vous

## ARMES & ARMURES

ARMURE : Vêtements renforcés    ENCHASSEMENT: 1

MALUS :

ARMES : Sai      DÉGATS : 2

AUTRES BONUS/MALUS : +1 pour parer

ARMES :      DÉGATS :

AUTRES BONUS/MALUS :

## VOIE : 8 Roi-dragons

2

Outre la loyauté à l'empereur Nanda et ses représentants, vous suivez plusieurs principes fondamentaux : respect de la hiérarchie, de l'ordre social et des forces naturelles.

## ASPECT: Dragon de l'Ouest

2

Byakko, le dragon de l'ouest, est celui qui voit le Mal où qu'il se cache. Vous respectez et faites respecter tous les tabous et chassent la souillure (kegare) où qu'elle soit. Vous incarnez la pureté mais nombres de vos frères ont succombés à la corruption du Yomi.

## EQUIPEMENT

Pack de voyage.  
Tenue de voyage.  
Tenue de cour.  
Nécessaire de calligraphie.

## BLESSURES    ETAT DE SANTE    MALUS

00000	CONTUSIONS	
00000	MEMBRÉSURES	-1
00000	BLESSURES LÉGÈRES	-3
00000	BLESSURES MODÉRÉES	-5
00000	BLESSURES GRAVES	-7
00000	AUX PORTES DE LA MORT	+3/-9
00000	INCAPACITÉ/INCONSCIENT	ÉCHEC AUTOMATIQUE





KONJI

Masako ♀ / ♂ Masa jiro

### Ses Origines :

Vous avez 24 ans, êtes fiancé depuis de nombreuses années mais vous allez bientôt être marié. Vous avez été choyé par vos parents malgré votre place de second enfant, vous avez su vous démarquer de vos deux sœurs grâce votre intelligence et votre volonté. Votre oreille attentive et votre amour pour les détails ont attiré l'attention du cabinet des Affaires Internes qui vous a formé au travail d'enquêteur.

Vous vous démarquez de la population générale car vous possédez une grande taille, cela vous est souvent utile mais vous êtes maladroit, notamment dans les espaces restreints. Grâce à votre esprit méthodique et une organisation impeccable, on dit de vous que vous avez une excellente mémoire. Certains individus malveillants, touchés par la médiocrité, vous trouvent trop fier, voire hautain. Vous suivez les préceptes de la Voie Impériale, notamment celle de l'Ouest, vous restez attentif à chercher le Mal, les tabous et la Souillure, pour éviter toutes mauvaises surprises.

### Ses ambitions :

Vous avez deux emplois, l'un est votre place de diplomate au sein du palais impériale où vous accueillez les délégations provinciales. L'autre est votre poste de metsuke (agent impérial pouvant enquêter et juger sur les seigneurs de clans discrètement), cela vous amène parfois à quitter la Capitale sous différentes couvertures. L'un de vos objectifs est de devenir sénéchal au palais, mais vous devez encore faire vos preuves. En attendant vous vous employez à vous faire reconnaître et aimer des différents clans pour votre talent, voir être admiré de vos collègues et subalternes. Un jour, vous dirigerez le clan ou obtiendrez l'autorisation de fonder une famille vassale, mais pour cela il faut me laisser à la Capitale, pas m'envoyer dans un trou pourri.

**La Mission :** Votre curiosité vous a conduit à mettre votre nez là où il ne fallait pas, c'est-à-dire dans les affaires du palais. On vous envoie donc prendre l'air, histoire de vous faire oublier pendant plusieurs semaines. Votre tâche est de négocier de bons accords avec les différents villages et différents clans que vous allez rencontrer sur la route.

### Son opinion sur ses compagnons:

**HATAMORI-SAN** *Onmyoji* et médecin d'une famille aristocrate d'un cran inférieur au vôtre.

Vous trouvez que cette jeune personne dissimule ses ambitions derrière ses silences. Vous sentez qu'elle a du potentiel pour devenir un médecin de renom, mais sa jeunesse la dessert. Vous admettez qu'elle a su se montrer utile au cours de votre voyage, vous avez tendance à vouloir la guider vers ce que vous envisagez comme étant le bon chemin.

**HIKAWA-SAN** Guerrier cartographe d'une famille de renommée équivalente à la vôtre.

Cet individu est une vraie tête brûlée, vous ne comptez plus le nombre de fois où il a manqué de mourir. Plus d'une fois les compétences de HATAMORI-san lui ont sauvé la vie. Vous reconnaissez qu'il est un bon guerrier et que ses capacités de cartographe lui apportent une certaine particularité. Il fait ce qu'on lui demande sans trop poser de question, ce qui peut être un atout à vos yeux. Vous essayez d'attirer ses bonnes grâces, vous montrant respectueux mais pas obséquieux.

**HEBIMOTO-SAN** Marchand peut-être shinobi, famille de petite noblesse.

Vous trouvez qu'il y a quelque chose d'étrange et de perfide dans l'attitude de ce personnage. Vous le trouvez sombre et ombrageux, du coup vous vous méfiez de ce qu'il pourrait faire lorsque vous avez le dos tourné. Mais vous devez admettre que ce type de personnage peut être pratique, si bien utilisé, vous essayez donc de canaliser discrètement ses intentions pour servir le bien du groupe.

**MORIMI/MORISUKE** Guide de montagne, paysan

Vous êtes en partie rebuté par cet individu qui préfère vivre en montagne, vous le pensez crasseux, mais vous le cachez comme vous pouvez. Il a bien quelques atouts dans ses manches mais vous savez qu'il a besoin d'argent, cela le rend malléable mais également corruptible. Comme il est l'aîné de votre groupe, vous vous montrez généralement respectueux, même si vous méprisez sa caste inférieure à la vôtre.



**NOM :** HIJIKAWA Chikako ♀/♂Chikara  
**CONCEPT :** Duelliste et cartographe militaire

**ORIGINES :** Aristocrate de la Capitale



**CHAMPS** Jet de Volonté = Voie + Champ le plus élevé

**CHAMP : Duelliste** (5)

- SPECIALISATIONS :**  
 Epée : +5  
 Vigilance : +4  
 Esquive : +3  
 Athlétisme : +2  
 Provocation : +3

**CHAMP : Cartographe** (3)

- SPECIALISATIONS :**  
 Cartographie : +3  
 Tactique +3                      Orientation : +2  
 Dessin : +2                      Géographie : +2

**TECHNIQUES**

**TECHNIQUE : Le prix du Sang !**  
**PUISSANCE:** 5    **ASPECT:** Mépris    **JET:** 2D6+4  
**DESCRIPTION ET EFFETS :** Après avoir reçu une ou des blessure(s), vous contre-attaquez rapidement d'un puissant coup infligeant 7 blessures à votre adversaire.

**TECHNIQUE : Osez m'affrontez !**  
**PUISSANCE:** 10    **ASPECT:** Mépris    **JET:** 2D6+4  
**DESCRIPTION ET EFFETS :** Vous provoquez vos ennemis afin qu'ils concentrent leurs efforts sur vous. Pendant 3 tours, dans une zone de 10m, jusqu'à 3 adversaires auront un malus de 4 à leurs actions contre vous car ils

**AVANTAGES**

**NOM :** Les étoiles directrices    **VALEUR:** 3

**EFFETS :** Vous savez toujours vous orientez, que ce soit par les étoiles, la pousse de mousses ou votre sens de l'observation. Vous avez un bonus pour trouver le nord, trouvez votre chemin, vous repérez sur une carte.

**NOM :** Voix puissante    **VALEUR:** 3

**EFFETS :** Vous avez la voix qui porte, qui est écoutée. On ne peut pas vous ignorer, vous avez un bonus pour vos actions ou votre voix à une importance.

**DÉSAVANTAGES**

**NOM :** Amour perdu...    **VALEUR:** 3

**EFFETS :** Vous avez connus l'amour, et vous l'avez perdu. Cela vous a rendu insensible, voir méprisant, envers la douleur des autres. Vous avez un malus sur l'empathie et vous paraissez antipathique, voir brutal aux yeux des autres.

**NOM :** Tel le bélier !    **VALEUR:** 3

**EFFETS :** Vous ne supportez pas les défis et les remarques remettant en causes vos capacités et exploits. Vous avez un malus pour faire preuve de Volonté afin de refuser d'avancer, un défi ou laver un affront.

**ARMES & ARMURES**

**ARMURE :** Armure légère    **ENHAISSEMENT:** 3

**MALUS :** -1 à l'initiative

**ARMES :** Katana    **DÉGATS :** 4

**AUTRES BONUS/MALUS :** +1 à l'initiative

**ARMES :**    **DÉGATS :**

**AUTRES BONUS/MALUS :**

**VOIE : L'arc et le cheval** (2)

Ensembles de règles de conduite qui visent à assurer cohésion, fidélité et respect entre vassaux et leurs seigneurs. Les pratiquants visent à se dépasser, se discipliner, bénéficiant d'un guide éthique et moral.

**ASPECT: Mépris de la Mort** (2)

La peur de la mort n'a pas de prise sur le personnage. L'intimidation, la peur, ou les menaces, il fera front et ne se laissera pas impressionner, allant au devant de grands dangers, regardant la mort droit dans les yeux. Mais gare à ce que cela ne se retourne pas contre vous

**EQUIPEMENT**

- Pack de voyage.
- Tenue de voyage.
- Tenue de cour.
- Matériel de cartographie.
- Kit d'entretien du katana.

BLESSURES	ETAT DE SANTE	MALUS
00000	CONTUSIONS	
00000	MEMBRURES	-1
00000	BLESSURES LEGERES	-3
00000	BLESSURES MODEREES	-5
00000	BLESSURES GRAVES	-7
00000	AUX PORTES DE LA MORT	+3/-9
00000	INCAPACITE/INCONSCIENT	ECHEC AUTOMATIQUE





# HIKAWA

## Chikako ♀ / ♂ Chikara

### Ses Origines :

Vous avez 27 ans, il y a plusieurs années que vous étiez marié lorsque vous avez perdu époux(se) et enfants. Depuis, vous êtes retourné vivre avec vos parents et votre petite sœur, ne supportant plus de vivre dans une maison vide ni la solitude. Vous vous êtes plongé corps et âme dans votre travail et les entraînements, car vous êtes un fier guerrier du Clan HIKAWA, renommé pour être la force armée de la cour impériale.

Vous possédez une voie puissante, pouvant être intimidante mais qui est très pratique pour entraîner les nouvelles recrues. Vous avez un don pour toujours retrouver le Nord, ce qui rend votre travail de cartographe plus facile. Le retour au célibat vous a profondément marqué et pour atténuer votre douleur, vous avez mis sous verrou vos sentiments, cela vous a rendu insensible aux douleurs des autres. Vous êtes une tête de pioche qui ne recule devant rien, que ce soit pour laver un affront, affirmer ses propos, ou affronter la mort.

### Ses ambitions :

Vous commencez à étouffer à la Capitale et souhaitez parcourir l'Empire pour découvrir, cartographier et débusquer les menaces qui se cachent dans les recoins de celui-ci. Vos prouesses martiales sont gâchées à former de jeunes recrues, vous souhaitez être puissant pour briller sur les champs de batailles, ou combattre les Ténèbres quitte à périr. Mais pour ça, il faut que le Pilier du Nord me pardonne puis accepte de m'envoyer au front, par exemple au Nord.

**La Mission :** Votre manque de manières et vos tendances belliqueuses, ont contrarié l'éminent Pilier du Nord, votre tante HIKAWA Junko. Celle-ci vous a envoyé être le protecteur d'une équipe d'explorateurs, pour plusieurs semaines au milieu des montagnes lointaines. Vous avez comme mission secondaire de cartographier le tracé de la future route. Lorsque que vous reviendrez, elle vous a promis d'appuyer votre candidature pour le Nord.

### Son opinion sur ses compagnons:

HATAMORI-SAN Onmyoji et médecin

Vous reconnaissez les talents de soigneur de cet individu, il a sauvé votre peau quelques fois, tout comme ses capacités magiques sont indéniables. Cependant vous méprisez légèrement son manque d'énergie et l'absence d'aptitude physique. Vous estimez qu'un corps sain est nécessaire à la vie de tous les jours. Vous appréciez néanmoins son caractère silencieux, au moins il n'est pas l'un de ces fanfarons, vantards et trop sûr d'eux. C'est le plus jeune du groupe alors vous gardez un œil sur lui.

KONOE-SAN Diplomate fouineur

Cette personne à tendance à vous horripiler, vous la trouvez trop fière, trop hautaine, tel le piaf qui représente son clan. Un clan de soie et de plume, mais pas de lame, vous méprisez ces langues de serpent qui sont capables de transformer un ami fidèle en traître avec quelques mots. Vous gardez une distance mesurée avec elle et interagissez avec des pincettes par prudence mais vous reconnaissez que cela peut se montrer utile dans certaines situations.

HEBIMOTO-SAN Marchand surement shinobi

Vous trouvez l'attitude de cet individu dérangeante, c'est indéniable qu'il est formé au maniement des armes. Il a l'allure souple et attentive, mais son comportement imite celui des marchands, huileux et obséquieux. Vous reconnaissez en lui une part sombre, tel un écho à certains de vos plus sombres sentiments. Il y a un truc qui cloche, vous ne savez pas quoi, mais vous reconnaissez qu'il est efficace et ambitieux.

MORUMI/MORUSUKE Guide de montagne

Cet énergumène vous intrigue, ses manières simples vous permettent de souffler loin des simagrés de la cour mais son attitude joyeuse tape rapidement sur le système. Vous admettez qu'il a fait du bon travail jusqu'à présent, ce qui vous a maintenu en vie. Cependant s'il avait fait mieux peut-être que vous votre mission serait enfin achevée. Vous gardez une courtoisie simple par respect pour sa qualité d'ainé du groupe.



# L'EMPIRE DES CERISIERS

**NOM :** HEBIMOTO Daija ♀/♂Jamon **ORIGINES :** Petite noblesse de la Capitale

**CONCEPT :** Marchand et Shinobi rebelle



## CHAMPS Jet de Volonté = Voie + Champ le plus élevé

**CHAMP : Shinobi** 5

**SPECIALISATIONS :**  
 Discrétion : +5      Acrobatie : +3  
 Mensonge : +4      Fouille : +2  
 Poison : +3  
 Combat à mains nues : +4

**CHAMP : Marchand** 3

**SPECIALISATIONS :**  
 Commerce : +3  
 Persuasion : +3  
 Estimation : +2

## TECHNIQUES

**TECHNIQUE : Le vent entre les branches!**  
**PUISSANCE:** 5 **ASPECT:** Colère **JET** 2D6+4

**DESCRIPTION ET EFFETS :** Vous avez l'habitude d'esquiver les coups, pour 1 tour votre défense a un bonus de 5, les attaques vous frôlent tels le vent.

**TECHNIQUE : Pluie d'hivers, baiser glacé !**  
**PUISSANCE:** 10 **ASPECT:** Colère **JET :** 2D6+4

**DESCRIPTION ET EFFETS :** Un vent glacial suivi d'une pluie d'aiguilles métalliques s'abat sur 4 cibles se trouvant jusqu'à 30m, infligeant 5 points de dégâts.

## AVANTAGES

**NOM : Amour véritable** **VALEUR :**

**EFFETS :** Vous connaissez un amour réciproque, cela vous encourage dans vos décisions, vous gagnez un bonus pour résister aux manipulations, à la séduction et autres contrariétés.

**NOM : Vivacité du serpent** **VALEUR :**

**EFFETS :** Votre dextérité et rapidité font que vous gagnez un bonus lorsque l'un de ces deux facteurs entre en jeu.

## DÉSAVANTAGES

**NOM : Avenir compromis** **VALEUR: 3**

**EFFETS :** Vous êtes une ombre, un serviteur qui sera sacrifié pour l'avenir de son clan. Mais vous voulez vivre, votre survie est votre priorité, parfois au détriment des autres, vous avez un malus pour aider vos partenaires si cela vous mets en danger.

**NOM : Oreille sélective** **VALEUR: 3**

**EFFETS :** Vous n'entendez que ce qui vous intéresse, si vous n'y prêtez pas attention vous ne retenez pas les conversations, les bruits. Vous avez un malus pour vous souvenir discussions entendus en passant.

## ARMES & ARMURES

**ARMURE :** Vêtements renforcés **ENHAÏSSEMENT :** 3  
**MALUS :**

**ARMES :** Gants renforcés **DÉGATS :** 1  
**ARMES BONUS/MALUS :** +2 Dissimulation

**ARMES :** Aiguilles métalliques **DÉGATS :**  
**ARMES BONUS/MALUS :** 5 à 10 m -1  
 +3 Dissimulation

## VOIE : Ninjō

2

Façon de penser et de vivre en marge de la société. Vous ne remettez pas votre Destin ou vos actions entre les mains de codes moraux ou sociaux. Vous ne comptez que sur vous-même, vos sentiments et vos intuitions.

## ASPECT: La Colère

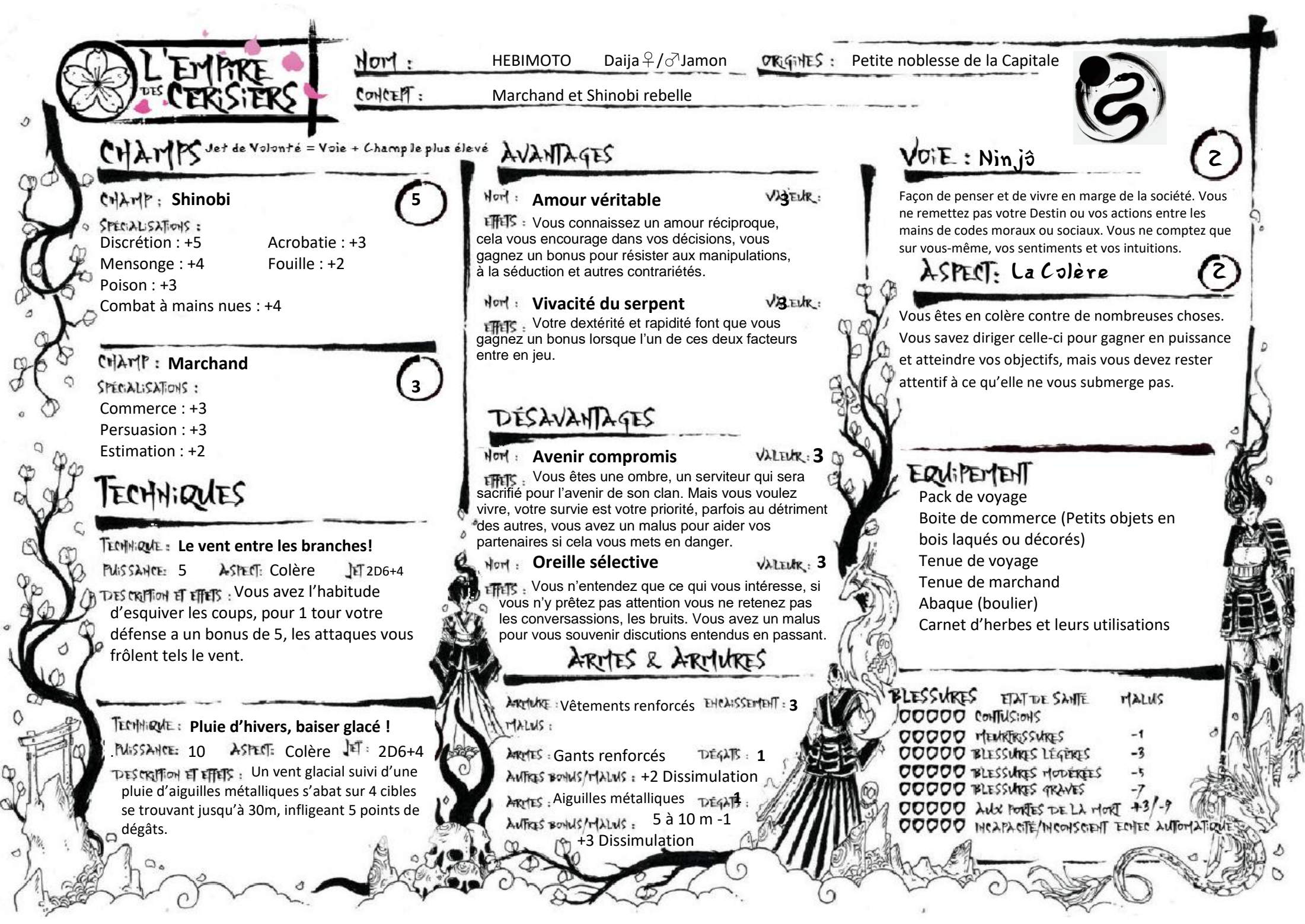
2

Vous êtes en colère contre de nombreuses choses. Vous savez diriger celle-ci pour gagner en puissance et atteindre vos objectifs, mais vous devez rester attentif à ce qu'elle ne vous submerge pas.

## EQUIPEMENT

- Pack de voyage
- Boite de commerce (Petits objets en bois laqués ou décorés)
- Tenue de voyage
- Tenue de marchand
- Abaque (boulier)
- Carnet d'herbes et leurs utilisations

BLESSURES	ETAT DE SANTE	MALUS
00000	CONTUSIONS	
00000	MEMBRASSURES	-1
00000	BLESSURES LEGERES	-3
00000	BLESSURES MODEREES	-5
00000	BLESSURES GRAVES	-7
00000	AUX PORTES DE LA MORT	+3/-9
00000	INCAPACITE/INCONSCIENT	ECHec AUTOMATIQUE





# HEBIMOTO

## Daija ♀/♂ Jamon

### Ses Origines :

Vous avez 21 ans, vous avez vécu dans les rues de la Capitale avec un jumeau car vous êtes orphelin. Mais un jour, vous avez été adopté par la famille HEBIMOTO avec votre frère. Depuis vous avez échangé les douleurs de la faim et de la crasse contre celle des obligations “familiales”. Vos devoirs vous contraignent à de nombreuses actions néfastes mais cela vous a permis de rencontrer la personne que vous allez épouser puisque vos sentiments sont partagés.

Vous êtes un *shinobi* qui vit sous l'identité d'un marchand, vos activités nocturnes et secrètes vous accordent des avantages sur vos concurrents. Votre amour réciproque vous permet de garder des objectifs de vie sains et de ne pas succomber aux pressions. Vous êtes rapide et vif comme le serpent, ce qui vous permet une bonne défense. Mais votre avenir reste sombre car vous savez que votre famille vous destine à un triste sort lorsque votre utilité aura disparu. Vous avez tendance à faire la sourde oreille lorsque les choses ne vous intéressent pas. Vous suivez la voie personnelle du Ninjô car vous devez maîtriser la Colère qui brûle en vous, liée à la jalousie envers votre frère et aux décisions du Clan.

### Ses ambitions :

Votre famille est vassale (esclave) du clan MONONOBE, vous êtes sacrificable si besoin. Vous êtes une ombre, une doublure pour votre frère qui a été choisi comme héritier. Mais vous voudriez vivre votre vie comme vous l'entendez, notamment vous avez pour projet d'épouser l'amour de votre vie. Vous appréciez votre couverture de marchand et vous souhaitez être reconnu pour votre passion et votre efficacité. Pour cela vous comptez garder et développer un réseau d'informateurs. Mais avant tout ça il faut que vous quittiez votre clan, probablement en vous faisant passer pour mort et que vous preniez une nouvelle identité.

**La Mission :** Vous avez entendu parler de ce voyage de plusieurs semaines et de l'intérêt de la famille MONONOBE à garder un œil sur l'expédition. Vous vous êtes proposé en voyant l'opportunité de disparaître si ça tourne mal, mais également pour éviter une autre mission que vous estimiez plus dangereuse.

### Son opinion sur ses compagnons:

HATAMORI-SAN Onmyoji et médecin

Vous trouvez ce jeune individu légèrement hypocrite, vous savez qu'il dissimule, derrière ses bonnes manières et son air hautain, de grandes ambitions qui pourraient lui nuire à l'avenir. Mais vous devez admettre que ses compétences sont utiles bien que parfois trop exubérantes à votre goût. Vous tentez d'entretenir une entente cordiale et polie avec lui, après tout il est à peine plus jeune que vous. De plus, une bonne entente avec lui pourrait s'avérer utile en prévision de votre avenir.

HUKAWA-SAN Guerrier cartographe

Vous estimez cette personne comme délicate à gérer, il vous sera difficile de garder contact à l'avenir. C'est un simple guerrier mais buté et beaucoup trop bruyante selon vous. Vous envisagez son avenir comme compromis, surtout si elle garde cette attitude suicidaire et risque tout. Vous faites preuve de respect envers elle, sa famille aristocratique ne devant pas être froissée, d'autant plus qu'elle est votre aînée.

KONOE-SAN Diplomate fouineur

Là où vous travaillez dans l'ombre, il est de ces gens qui brillent en société. Ce personnage à une langue acérée qui peut faire bien des dégâts. En effet, ceux comme lui qui savent manier les mots sont aussi utiles que dangereux, pour vous comme pour eux-même. Vous avez adopté une politesse méfiante envers de cette façade dissimulant ses intentions et opinions afin de ne pas vous attirer les foudres de cette famille aristocratique.

MORUMI/MORUSUKE Guide de montagne

Cet individu possède une personnalité agréable et joviale, ce qui vous change des masques et façades des gens de la Capitale. Il est l'aîné du groupe, son attitude paternelle et bienveillante vous enseigne une autre vision de la famille. Il a su se montrer efficace tout au long du voyage évitant au groupe bien des écueils, la montagne est bien plus dangereuse que vous n'imaginiez. Vous êtes sincèrement respectueux envers lui.





NOM : Yorumi ♀/♂ Yorusuke

ORIGINES : Hinin de Ruushima

CONCEPT : Guide de montagne

## CHAMPS Jet de Volonté = Voie + Champ le plus élevé

CHAMP : **Guide**

5

SPECIALISATIONS : Vigilance : +4

Arcs : +4

Orientation : +4

Pistage : +4

Connaissance flore : +2

CHAMP : **Tanneur**

2

SPECIALISATIONS : Couteau : +2

Travail du Cuir : +2 Animaux : +2

CHAMP : **Yamabushi**

2

SPECIALISATIONS : Rites de purification +2

Rites d'Invocation +2

## TECHNIQUES

TECHNIQUE : **Obstination payante !**

PUISSANCE: 5 ASPECT: l'essaie JET : 2D6+4

DESCRIPTION ET EFFETS : Immédiatement après un jet raté, et une seule fois, vous pouvez retenter un test mais avec un bonus de 6. Vous passez en revue vos erreurs et prévoyez une nouvelle approche.

TECHNIQUE : **La prochaine sera la bonne !**

PUISSANCE: 10 ASPECT: l'essaie JET : 2D6+4

DESCRIPTION ET EFFETS : D'un mot bien placé, un geste de motivation, de réconfort, vous boostez le moral. Jusqu'à 4 cibles situées à 10m, pendant 1 tour, bénéficient d'un bonus de 5 sur leurs jets.

## AVANTAGES

NOM : **Percer le cœur des fleurs** VALEUR: 3

EFFETS : Vous ne ratez jamais votre cible, qu'elle soit petite ou éloigné, vous faites mouche à tous les coups. Bonus aux jets pour attaquer des points précis, loin ou petits.

NOM : **Jovialité d'Hotel** VALEUR: 3

EFFETS : Vous avez le sourire facile et êtes jovial aux yeux de vos interlocuteurs, cela les rassurent et vous accordent un bonus pour vos jets de sympathie ou de confiance.

## DÉSAVANTAGES

NOM : **Méfiance instinctive** VALEUR: 3

EFFETS : Vous avez le vertige, grimper à un arbre, escalader une falaise, vous demande de la Volonté, vous utilisez tous les moyens nécessaire pour ne pas vous retrouver au bord du vide, si c'est le cas vos actions ont un malus si votre volonté vous lâche.

NOM : **Motivé par l'argent** VALEUR: 3

EFFETS : Vous avez besoin d'argent, pour avoir un avenir stable. Vous êtes d'autant plus susceptible d'être acheté par le plus offrant, malus à vos jets quand l'argent entre en jeu.

## ARMES & ARMURES

ARMURE : Plastron de cuir ENCAISSEMENT : 2

MALUS :

ARMES : Arcs court DÉGATS : 3

AUTRES BONUS/MALUS : 16 à 50m : -1

ARMES : Couteau DÉGATS : 2

AUTRES BONUS/MALUS : +1 dissimulé

## VOIE : Yamabushi

2

Parfois appeler voie de la Montagne, elle est la voie de la formation et de l'essaie. Elle prêche également l'harmonie avec la montagne et le développement de l'Esprit et du Corps.

ASPECT: **Se former par l'essaie**

2

Seule l'expérience est vectrice de formation. Chacun doit expérimenter pour se dépasser et progresser. Il faut tirer leçon de toutes expériences, même d'un échec, et continuer d'avancer sans peur.

## EQUIPEMENT

Pack de voyage, spécial montagne

Tenue de voyage en montagne

Kit de travail du cuir et dépeçage

Grigri et encens

BLESSURES ETAT DE SANTE MALUS

OOOOO	CONTUSIONS	
OOOOO	MEMBRASSURES	-1
OOOOO	BLESSURES LÉGÈRES	-3
OOOOO	BLESSURES MODÉRÉES	-5
OOOOO	BLESSURES GRAVES	-7
OOOOO	AUX PORTES DE LA MORT	+3/-9
OOOOO	INCAPACITÉ/INCONSCIENT	ECHEC AUTOMATIQUE

# Yorumi ♀/♂ Yarusuke

## Ses Origines :

Vous êtes âgé de 34 ans ainsi que marié avec des enfants que vous choyez et éduquez aux voies de la montagne lorsque vous êtes présent. Vous êtes le second enfant de la famille mais vous vous occupez de vos parents qui vivent au sein de la vôtre. Vos responsabilités familiales vous poussent sur les chemins afin de gagner suffisamment pour nourrir tout le monde. Ces séparations vous attristent mais vous n'avez pas vraiment le choix.

Vous êtes guide de montagne dans le respect des esprits mais peu sont ceux qui ont besoin de vos services alors vous chassez et travaillez comme tanneur. Malheureusement, cela vous classe parmi les *etas* (caste à part de la société). Vous touchez toujours le centre des cibles, faites mouche à tous les coups. Vous trouvez de la joie dans toutes choses et êtes toujours de bonne humeur. Celle-ci disparaît uniquement lorsque vous êtes trop près des bords de falaises ou dans les arbres, car vous devez vous concentrer face au danger. Vous savez que vous êtes un peu trop motivé par l'argent, mais vous avez une famille à nourrir.

## Ses ambitions :

La montagne donne autant qu'elle prend, il faut vivre en harmonie avec elle, car elle vous permet de vivre sans manquer. Mais la nature est exigeante, il vous faut discuter avec les esprits et se mettre d'accord avec eux, ce n'est pas toujours facile car ils demandent parfois de lourds tributs. C'est pourquoi vous voudriez gagner suffisamment pour vous installer dans une autre vallée avec votre famille et ainsi quitter la caste des *etas*, profiter d'une belle maison, être à l'abri du besoin. Mais pour ça, il vous faudrait plus d'argent et être moins sur les chemins.

**La Mission :** On vous a payé une bonne avance et le reste vous permettra de vous établir tranquillement. Vous devez emmener un groupe venant de la Capitale de **Kiyomizu-mura**, jusqu'à **Okami-jinja**, à travers les montagnes et trouver où faire passer une nouvelle voie de circulation. Vous craignez d'échouer à cette mission de plusieurs semaines, car les conséquences seraient lourdes pour vous, voire votre famille.

## Son opinion sur ses compagnons:

**HATAMORI-SAN** Onmyoji et médecin

C'est le personnage le plus jeune du groupe, vous appréciez son attitude solennelle mais il parle avec de grandes phrases pour ne rien dire. Vous ne pouvez dénier l'utilité de ses capacités et de sa magie, qui vous intéressent grandement tant elles sont différentes des vôtres. Malgré sa jeunesse, vous faites preuve de courtoisie envers lui, même si parfois votre côté paternel ressort pour l'encourager.

**HUKAWA-SAN** Guerrier suicidaire

Ce jeune énergumène est certes un homme d'armes efficace mais son attitude égoïste, vous agace énormément. Son côté fonceur le rend dangereux pour lui-même et pour le groupe, plus d'une situation a fini en bain de sang alors qu'une médiation aurait suffi. Vous avez tenté de l'apaiser mais cette tête de pioche ne veut rien entendre. Vous interagissez respectueusement avec lui par peur de voir sa lame se retourner contre vous.

**KONOE-SAN** Diplomate fouineur

Jusqu'à présent vous n'aviez pas eu l'occasion de travailler pour des aristocrates de la Capitale, ce n'était pas un mal. Les fouilleurs de merde affichés comme cet individu peuvent causer de nombreux problèmes mais vous trouvez que celui-ci a la langue suffisamment pendu pour s'en sortir indemne. Vous vous montrez respectueux pour son rang uniquement pour ne pas vous attirer des ennuis futurs.

**HEBIMOTO-SAN** Marchand peut-être shinobi

Parmis les jeunes que vous guidez, cette personne est la moins problématique, respectueuse et discrète. Elle sait faire preuve de discrétion, ce qui est très utile en montagne, elle a été attentive à vos consignes et ses réflexes ont sauvé plusieurs membres du groupe. Vous admettez que ses capacités commerciales sont des atouts, notamment au sein des petites communautés que vous avez rencontrées.